
100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
595 ptas. IVA INC.
AÑO III ● Nº 28
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
ESTE MES:
BOEING 737 SIMULATOR
FIGHTERS ANTOLOGY
HARDCORE 4X4
SHADOW WARRIOR 3D
OUTPOST 2
STRIKEPOINT
WIPEOUT 2097
WATERWORLD
IMPERIALISM
PERFECT WEAPON
SONIC 3D
LITTLE BIG ADV. 2
SPEEDBOAT ATTACK
688 (I) HUNTER KILLER
LEGO ISLAND
BEAST & BUMPKINS
THE AFTERMATH
LAST EXPRESS
BROKEN SWORD 2
VIRTUA FIGHTER 2
CONSTRUCTOR
TOWER
RESIDENT EVIL
LA MANSIÓN DEL TERROR
ECTS 97: LONDRES SE VISTE DE GALA
00028
8 413042 303039



AÑO III - NÚMERO 28

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudin Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Luis Martínez

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



LA INVASIÓN 3D

Cuando ya la mayor parte de las artes occidentales, desde las desarrolladas en nuestras temblorosas fronteras europeas hasta las que han conocido su apogeo al otro lado del Gran Charco, en la Colombia en la que han brotado las mágicas palabras de un prestidigitador y en el México en el que aún hoy, ¡gracias sean dadas a los dioses!, Artemisa tiene su particular Olimpo; cuando las artes occidentales, como digo, han vivido su infancia de realismo y lo han dejado de lado para servirse de él tan sólo como un instrumento en la ruptura de los límites estéticos, o bien como una simple herramienta en el perfeccionamiento de la técnica y en la búsqueda de las posibilidades del talento particular, el mundo del software de entretenimiento se ha erigido en salvaguarda de lo real, tanto físico como virtual, y se ha lanzado a la caza y captura de las 3D. Pues sí, las tres dimensiones se han apoderado del universo lúdico, que ha caído a sus pies en un deseo inconmensurable de realidad.

Ya lo había predestinado el Fado, y era sabido por los aficionados, pero lo hemos podido constatar una vez más, dentro de una de las mayores ferias que se dan en Europa, el E.C.T.S. En breve, prácticamente todos los juegos aparecerán preparados para tarjetas 3D. Esto asusta especialmente porque los usuarios vamos a tener que realizar serios desembolsos... ¿Se habrán puesto de acuerdo para dar un impulso a esta "facción" de las tarjetas gráficas? ¿Será que los programadores están empezando a relajarse en sus labores y prefieren dejar el trabajo duro a maravillas como el *chipset* 3Dfx? Quizá simplemente el mercado avanza, y a marchas forzadas, como lo ha hecho siempre.

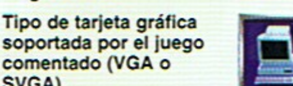
Podrás comprobar el vertiginoso avance de las tarjetas 3D en las páginas dedicadas al E.C.T.S.; en ella te descubrimos todo lo que se ha fraguado en la ciudad del Támesis. Otras sorpresas guarda este número, como las soluciones de tres juegos, Ecstatica 2, Atomic Bomberman y Star Trek Borg, y una encuesta por medio de la cual intentamos saber un poco más de tus opiniones y tus gustos. ¡Hasta el mes que viene!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. **Nombre del juego y número de discos o CD´s.**
2. **Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.**
3. **Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).**
4. **Nota global sobre cien del juego comentado.**
5. **Frase que destaca la parte más importante del juego.**


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







Este mes, Resident Evil ocupa un lugar de excepción en nuestra revista. Esta conversión de Capcom de su clásico de la consola PlayStation es toda una obra maestra que combina arcade con aventura gráfica en un imprescindible programa de gran calidad.

ÍNDICE

ESTE MES...

CONTENIDO CD-ROM

Continuamos, como cada mes, ofreciéndote las demos de los mejores juegos del mercado actual. Esperamos que disfrutes con ellas y con nuestro nuevo interfaz, que ya estrenamos el mes pasado en el CD-ROM de la revista.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

El mercado del videojuego avanza, y este mes las demos para DOS parecen haber muerto definitivamente. Necesitarás tener el entorno Windows 95 instalado en tu ordenador para poder "correr" las que te ofrecemos en el CD-ROM.

También podrás ver algunas innovaciones en nuestro CD-ROM: aparte de cambiar el diseño de botones, encontrarás uno nuevo de "Opciones" en la pantalla principal. En el podrás seleccionar si deseas mantener, minimizar o cerrar el lanzador cuando ejecutas una demo, además de un nuevo botón que te permite instalar la última versión de DirectX 5 en español en tu ordenador.

Si deseas sugerirnos alguna modificación o tienes una idea genial para nuestro lanzador del CD, escríbenos a la sección "SOS Mail".



RESIDENT EVIL



La demo de **Resident Evil** requiere una tarjeta gráfica 3D para funcionar. Jugable desde el CD-ROM, la primera vez que la ejecutes te preguntará tu tarjeta y te aconsejará instalar algo a disco duro, aunque no es necesario. Sólo ofrece posibilidad de juego para tarjetas 3Dfx y Rendition, pero hemos comprobado que *chips* como S3 Virge pueden funcionar como Rendition en algunos ordenadores, así que haz pruebas con tu tarjeta 3D, ya que cabe la posibilidad de que la demo funcione. Si no funciona, siempre te ofrecemos la posibilidad de ver el magnífico vídeo de presentación del título.







LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro



IMPERIALISM

La demo de Imperialism requiere instalar las librerías DirectX para poder funcionar. Nuestro programa lanzador te conducirá hasta el archivo instalador de la propia demo. Una vez esté instalado, podrás cambiar en las opciones la resolución a la que quieres disfrutar de la demo.

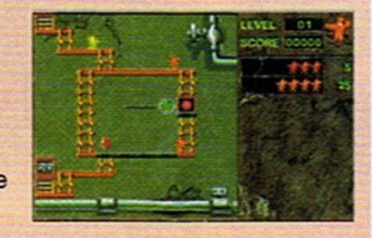


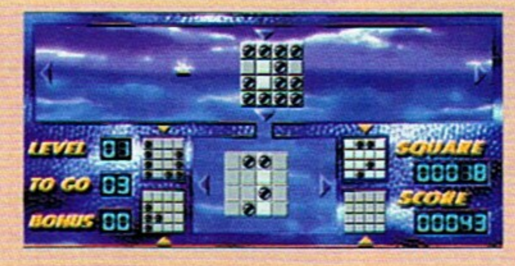




THE PUZZLE COLLECTION

La versión Trial del entretenido programa **The Puzzle Collection** de la compañía Microsoft te permite jugar con versiones reducidas de tres de los subjuegos de este divertido título: *Finty Flush*, *Rat Poker* y *Spring Weekend*. Juegos de inteligencia y de reflejos se unen en un juego muy original. Nuestro lanzador te conduce hasta el propio instalador de la demo, el cual te indicará todos los pasos que tienes que seguir.







WIPEOUT 2097

Si tienes una tarjeta 3D y las librerías DirectX instaladas, podrás jugar con esta demo del último gran juego de carreras de Psygnosis. El fabricante recomienda un mínimo de cuatro megas de memoria de vídeo para el correcto funcionamiento, así como una tarjeta 3D, pero hemos comprobado que incluso tarjetas con menos memoria y sin características 3D pueden funcionar. Prueba con la tuya, pues cabe la posibilidad de que puedas jugar con esta demo.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 16:00 a 18:00
Viernes: 13:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



VIRTUA FIGHTER 2

Este estupendo vídeo te permitirá ver algunos combates de este increíble programa de lucha del gigante nipón Sega. Se trata de un título de gran calidad que encantará a los amantes de los programas del género. Una serie de lucha que es un clásico de las máquinas recreativas que ha encontrado su eco en el mundo del PC.









X-WING VS TIE FIGHTER

Esta demo jugable del último gran éxito de la compañía LucasArts requiere ser instalada en un disco duro para funcionar. Además, deberás tener las librerías DirectX perfectamente configuradas para que pueda funcionar. Nuestro lanzador de demos te conduce directamente al propio instalador de la demo. Por cierto, para poder disfrutar de esta espectacular demo, necesitas tener un *joystick* conectado a tu ordenador; si no, no podrás jugar con ella. Si reúnes los requisitos, prepárate a disfrutar de un título legendario por sus antepasados.





BEAST & BUMPKINS

Si te gusta la estrategia y tienes las librerías DirectX instaladas, no dudes en probar esta excelente demo del último programa de EA Studios de Electronic Arts. Aunque parece bastante soso, se trata de un juego súper divertido. El lanzador te conduce al programa instalador de la demo, para que no tengas ningún problema.









SUPER PUZZLE FIGHTER 2

Este entretenido arcade, directamente venido del apasionante mundo de las videoconsolas, programado por los expertos chicos de Capcom, ha sido perfectamente convertido a la plataforma PC. Esta demo sólo te permite escoger a Ryu o a Ken, y por lo demás no puedes acceder más que a una fase de los Modos Arcade y Original. Al programa instalador podrás acceder desde nuestro propio lanzador de demos.





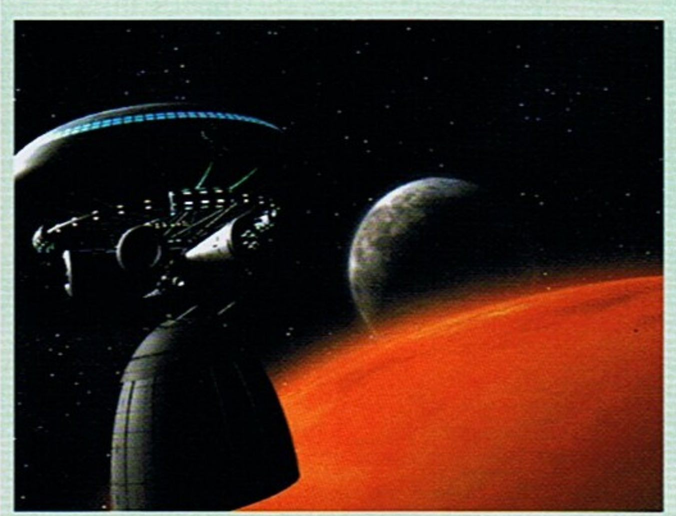




OUTPOST 2

Se trata de un vídeo en nuestro idioma gracias al cual puedes hacerte una idea del funcionamiento de este curioso programa, detrás del cual se deja notar el sello que lo ha creado: Sierra On-Line. Aunque sigue siendo un juego de estrategia medieval, poco tiene que ver con la primera parte. Antes bien, te vas a encontrar con un título del estilo de *Command & Conquer* y sucedáneos.







F-1 RACING SIMULATION

Otro vídeo va a descubrirte las capacidades de este programa de Ubi Soft. Se trata de un juego de carreras centrado más en la simulación que en el propio arcade. Te ofrecemos el vídeo en dos versiones, una con 15 *frames* por segundo y otra con 25. Según las prestaciones de tu equipo podrás disfrutar de una o de otra.







F-16 FIGHTING FALCON

La compañía Digital Integration ha realizado un excelente trabajo con este simulador del conocido caza de combate F-16. El lanzador de PC Player te conduce a su propio programa de instalación. Una vez estés dentro de la demo tienes la posibilidad de elegir una misión para ver cómo funciona este título.



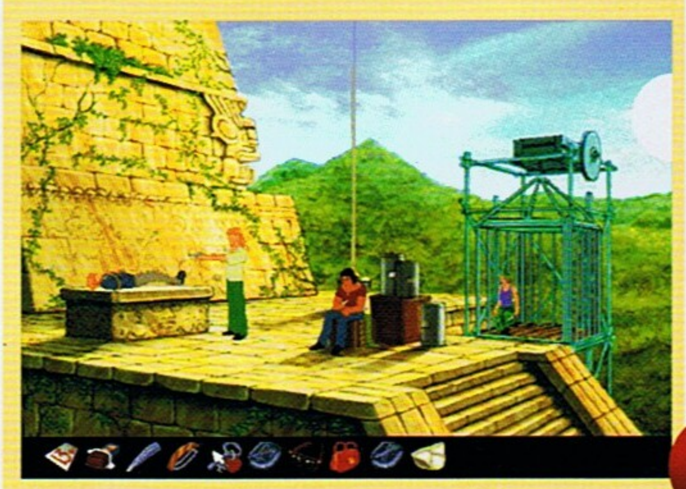


BROKEN SWORD 2

En esta demo visual te abrimos el apetito de uno de los juegos recomendados de este mes, una videoaventura de gran calidad.

Vuelven las aventuras de George y Niko, aunque en esta ocasión se dejan de templarios para enfrentarse a una organización de narcóticos dirigida por... ¡Un dios maya!





DRAGON DICE



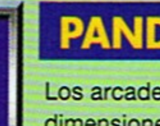




Esta curiosa mezcla de juego de rol y de tablero ha sido desarrollada por los chicos de Interplay. En este vídeo de presentación, que posee una excelente calidad gráfica, podrás disfrutar del ambiente medieval conseguido por los programadores. Los seguidores de este tipo de juegos no pueden faltar a esta cita con un título de gran interés.



PANDEMONIUM



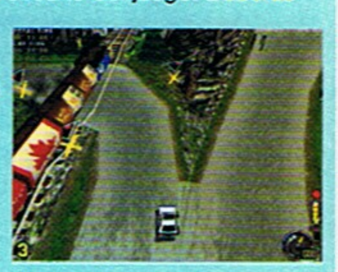
Los arcades de plataformas en tres dimensiones pueden ser especialmente espectaculares, tal y como ha demostrado la compañía Crystal Dinamics con este título. Nuestro lanzador te permite acceder al instalador de la demo. La calidad gráfica de ésta, si tienes una tarjeta compatible 3Dfx, se verá incrementada en muchos enteros. En cualquier caso es brillante.



IGNITION



La demo jugable de este excepcional juego de carreras de UDS y Virgin te permite seleccionar el coche de policía y el primer circuito del juego. Deberás tener instaladas las librerías dinámicas DirectX, y nuestro lanzador te permite acceder a su propio instalador. Te aconsejamos que cuando arranques la demo vayas a "Options" para seleccionar los modos Super VGA.

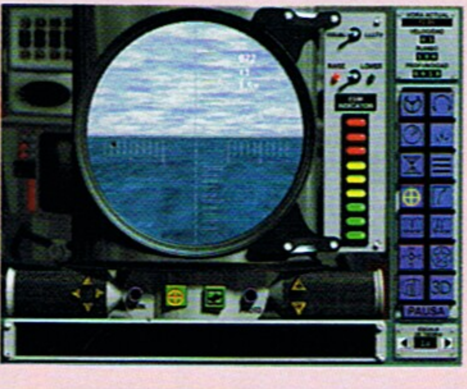




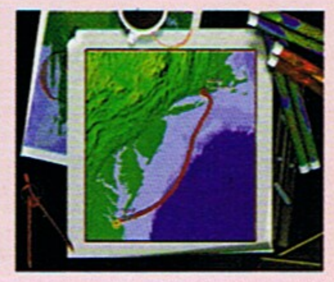
688 (I) HUNTER KILLER



El vídeo de presentación de este poderoso y complicado simulador de submarino te permite imaginar un breve paseo por la entelequia de las profundidades abisales. No se trata de una demo jugable, de modo que no podrás bucear "realmente". Sin embargo, merece la pena ver este vídeo, que te pone la miel en los labios; es el mismo, por lo demás que te encontrarás si te compras el programa.









EXCEL 97



Con el subtítulo de "Cálculos sin esfuerzo", la Editorial Abeto lanza al mercado un nuevo libro de su conocida colección B.I.A. (Biblioteca de Informática Avanzada). Gracias a este nuevo ejemplar podrás dominar a fondo la conocida hoja de cálculo del gigante Microsoft. Sin demasiados esfuerzos podrás hacerte con un control muy avanzado de la misma. Si deseas más información acerca de este libro o si quieres realizar pedidos, llama a este teléfono: (91) 6614211.

RAÚL Y FIFA '98



Raúl, el conocido delantero del Real Madrid, será la estrella de Fifa: Rumbo al Mundial 98. Esta secuela contará con el apoyo publicitario (incluso aparece en la caja...) de Raúl, último gran ídolo de los madridistas, tal y como ya ocurriera hace años con otros jugadores de renombre como Michel o Butragueño, que también apoyaron a otros juegos de ordenador.



El nuevo Fifa 98, contará con un elevado número de mejoras, destacando sobre todo el uso de tarjetas 3D para implementar los gráficos. Se trata de un aspecto que a estas alturas ya no puede faltar en ningún juego que se precie de serlo.



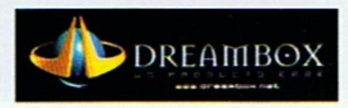
CYBERMAN 2

Logitech presenta un controlador para juegos de ordenador que, según la propia compañía, "introduce al usuario en la autentica realidad virtual". Se trata de un avanzado *joystick* con tecnologías óptica y digital, con el que el usuario puede realizar movimientos en los tres ejes del espacio (X, Y, Z; seis grados de libertad) en los juegos 3D.

DREAMBOX

Éste es el nombre del nuevo sello creado por la compañía Erbe, destinado principalmente a distribuir los títulos más familiares de esta conocida empresa. El primero de ellos va a ser *Ace Ventura*, de 7th Level. Se trata de las aventuras del conocido "detective de mascotas" encarnado en la ficción por el actor canadiense Jim Carrey, siempre ridículo pero divertido, aunque este juego, está más bien basado en la serie de dibujos animados.





NUEVOS PRODUCTOS DIAMOND

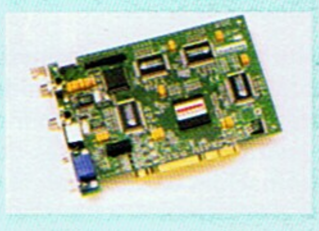


En una reciente rueda de prensa, la compañía norteamericana Diamond nos presentó cuatro de sus nuevos productos dirigidos al mercado multimedia. Dos tarjetas gráficas (Viper V330 y Fire GL 1000 Pro) fueron las estrellas más destacadas de la velada, ya que se trata de dos avanzadas tarjetas que aceleran tanto 2D, como las glorificadas tres dimensiones, aprovechando las librerías dinámicas DirectX de Microsoft. Los otros dos productos que nos presentaron estaban más encaminados al tema Internet.

Por una parte nos hablaron de su nuevo módem externo Supraexpress 56E, y por otra de un *kit* de gran calidad denominado Vídeo Phone Kit 2000, consistente en un módem y cámara para comunicarnos a través de nuestro ordenador. La era de las comunicaciones sigue su largo camino.







PSYGNOSIS NOS INVITÓ AL JARAMA

El pasado 11 de Septiembre asistimos a un evento muy especial. La última presentación de Psygnosis tuvo lugar en el circuito del Jarama. En un día extremadamente caluroso, además de tener la oportunidad de ver y probar nuevos títulos como el divertido *Overboard* o juegos de esta compañía para la consola Playstation de Sony, asistimos a un curso de conducción preparado especialmente por la Escuela de pilotos de Emilio de Villota.

Toda la prensa especializada del sector lúdico se lo pasó en grande conduciendo desde un coche "normal", hasta *karts* e incluso Fórmulas Iniciación, que fueron el mayor éxito de la jornada. Algunos de los que asistimos al acto estuvimos a punto de dejarnos la piel en él, pues no todos los días puede uno disfrutar de un evento similar en el mismísimo Jarama...

En fin, esperemos que otras distribuidoras del sector tomen ejemplo y organicen más iniciativas de este tipo... ¿Para cuándo, por ejemplo, una liga de fútbol entre toda gente dedicada a los videojuegos? Sabemos que más de uno aceptaría encantado un reto similar.











BREVES

CRYO Y PROEIN, S.A.

Proein, compañía que ya distribuye casas como Eidos, Activision o Microprose, acaba de firmar un acuerdo con la empresa francesa Cryo. Así, títulos tan esperados como *Ubik*, *Dreams to Reality*, *Hard Boiled* o *Pax Corpus* pronto estarán entre nosotros gracias a la veterana compañía española.

MIV '97

La feria de videojuegos MIV '97, que iba a celebrarse a finales de Septiembre en Barcelona, ha sido aplazada hasta la primavera de 1998 debido a problemas técnicos. Es una lástima, ya que iba a ser la primera vez que se celebraba un evento de este tipo en nuestro país.



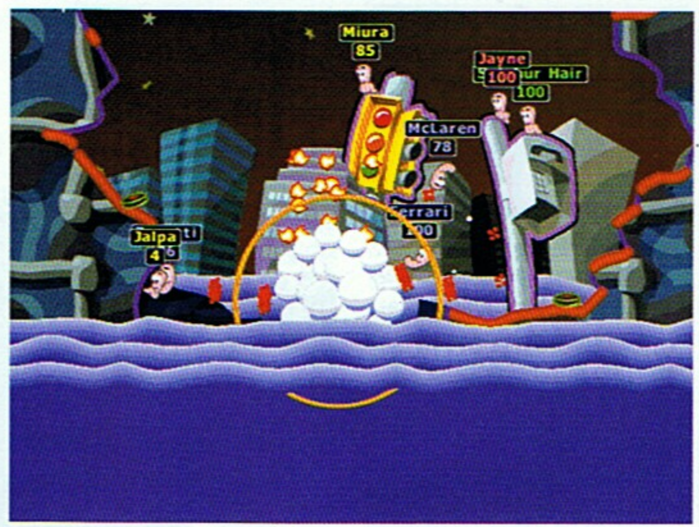
WORMS 2

COMPAÑÍA: TEAM 17 ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.





Los célebres gusanitos rosas de la compañía Team 17 vuelven a la carga con energías renovadas. La nueva entrega de este divertido programa multijugador, mezcla de estrategia y arcade, ha sido redefinida gráficamente. Se trata de un juego que logró crear escuela en su momento, merced a su calidad y, sobre todo, a su indiscutible originalidad. Ya disfrutamos de una actualización, llamada *Worms Reinforcements*, que multiplicaba sus posibilidades.



Aunque mantiene el *look* de dibujos animados, ahora con el uso del modo Super VGA, estos pequeños guerreros se mueven más grácilmente en pantalla. Como era de suponer, han incorporado armas más graciosas; destaca sobre todo la Bomba Postal, o la Súper Oveja Teledirigida.

SCREAMER RALLY

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Parece que la saga *Screamer* tiene cuerda para rato. A las dos entregas anteriores, de excelente calidad, pronto sumaremos este **Screamer Rally**. Esta nueva secuela sabe mantener el espíritu de la serie, pero introduce el elemento del rally, más al estilo de juegos como *Sega Rally*.

Como podrás comprobar por las fotos que acompañan el comentario, los gráficos son impresionantes; han utilizado unas paletas de color muy suaves, y dotado a los escenarios de elementos visuales de una calidad nunca vista en un juego de PC.







INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIPS

COMPAÑÍA: EUROPRESS ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Continuamos con los juegos de rallies. Ahora le toca a la segunda entrega de *Rally Championships*. Si bien la anterior se basaba principalmente en el RACC de Inglaterra, ahora correrás a lo largo de escenarios de todo el mundo.

Éstos han sido bastante cuidados. En efecto, encontrarás en ellos elementos típicos de cada país. Además, este título es bastante más jugable, y lo podrás encontrar doblado a nuestro idioma tanto en los textos como en las voces del copiloto y los árbitros de carrera.





FLIGHT SIMULATOR 98

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

La nueva entrega del conocido simulador de vuelo de la poderosa compañía Microsoft te va a impresionar, pues es una verdadera maravilla.



La gracia de **Flight Simulator** era que, a pesar de contar con unos gráficos muy simples, se trataba de un simulador realista al cien por cien. Tanto es así que hasta los pilotos profesionales adjuntan en sus currículums las horas de vuelo realizadas con él... A partir de ahora, gracias a las nuevas tarjetas gráficas 3D, no sólo va a ser realista, sino también vistoso, tal y como hemos podido ver en una versión avanzada del producto.



QUEEN: THE EYE

COMPAÑÍA: EA STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS





Esta nueva aventura de EA Studios te conduce por un maravilloso mundo virtual a través de cuatro CDs. Su nombre, **Queen**, viene dado porque se basa en la genial música del grupo del fallecido Freddie Mercury. Así, encontrarás gran parte de sus canciones ambientando el programa, las cuales han sido digitalizadas con una calidad muy elevada. Se trata de una aventura gráfica que posee retazos de arcade al estilo de la saga *Alone in the Dark* o de *Ecstatica*. El protagonista deberá pelear con bastantes de los personajes que aparecen a su paso, aunque lo importante es solucionar los distintos *puzzles* que hay.



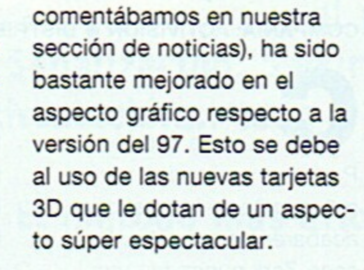
FIFA 98: RUMBO AL MUNDIAL

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Uno de los juegos de fútbol más esperados en nuestro país (junto a *PC Fútbol 6.0*) está a las puertas del mercado. Apoyado en nuestro país por el conocido jugador del Real Madrid, Raúl (tal y como comentábamos en nuestra sección de noticias), ha sido bastante mejorado en el aspecto gráfico respecto a la versión del 97. Esto se debe al uso de las nuevas tarjetas 3D que le dotan de un aspecto súper espectacular.

Además, se ha mejorado el tema de las ligas. Ahora hay más campeonatos de diferentes países del mundo con sus respectivos equipos y jugadores. Todavía tenemos que ver la versión final, pero no nos defraudará.











PREVIEW

CURSE OF MONKEY ISLAND

COMPAÑÍA: LUCASARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Por fin regresa la maravillosa saga *Monkey Island* de LucasArts hasta nuestros ordenadores tras muchos años de espera. Muchos, por juventud, no la reconoceréis, pero se trata de la mejor serie de aventuras gráficas que encontraréis para ordenador. Con el nombre de **Curse of Monkey Island**, en esta nueva aventura, el veterano Guybrush se enfrentará a sus amigos y enemigos de siempre: la Gobernadora, el vendedor Stan... y el infame pirata Le Chuck que ha regresado de la muerte para vengarse.

LucasArts ha realizado un trabajo excepcional a nivel gráfico, ya que ahora no verás los *sprites* pixelados de siempre, sino toda una serie de dibujos animados. Esto asustará a los puristas, pero a la larga se agradece. La banda sonora se mantiene, pero con gran calidad.







NHL 98

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

EA Sports se ha superado a sí misma con esta nueva entrega de *NHL*. Si bien es sabido que el hockey sobre hielo es un deporte bastante minoritario en nuestro país, a excepción de la zona de Cataluña, los usuarios de videojuegos de ordenador siempre hemos disfrutado con esta saga. En efecto, la compañía Electronic Arts ha logrado imprimir todo el sabor del deporte original en un CD. Ahora, con la utilización de las aceleradoras gráficas 3D, el resultado final es increíble, ya que, además de jugable, es muy bonito.



ZORK: GRAND INQUISITOR

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Como habréis comprobado, este mes en nuestra sección de Previews casi todos los juegos son secuelas, así que acabaremos con otra. La saga *Zork* nunca fue muy conocida en nuestro país, sobre todo por la barrera idiomática, pues eran aventuras conversacionales.

El único título de la misma que ha tenido algo de éxito en España ha sido el reciente *Zork: Nemesis*, debido a que se trataba de una aventura gráfica. El nuevo **Zork: Grand Inquisitor** sigue la misma línea, pero con unos gráficos bastante más cuidados y una historia muy elaborada. Para amantes del género.

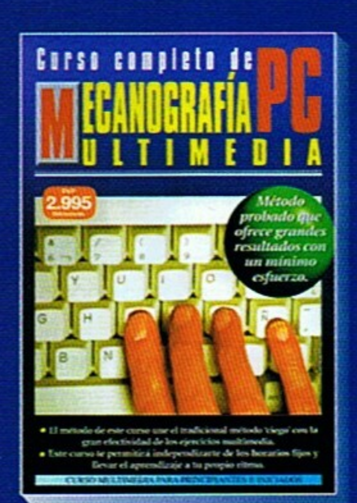




Curso completo de MECANOGRAFÍA PC MULTIMEDIA

P.V.P **2.995** Ptas. c.u. IVA Incluido

- El método de este curso une el tradicional método 'ciego' con la gran efectividad de los ejercicios multimedia.
- Este curso te permitirá independizarte de los horarios fijos y llevar el aprendizaje a tu propio ritmo.







- Aprende todo lo necesario para presentarte con éxito a los exámenes del permiso de conducir.
- Señalización, Seguridad vial, Normas de circulación... todo a tu alcance, de forma interactiva total.
- El método más eficaz para aprender sin esfuerzo.

ABETO EDITORIAL

Envíe este cupón por correo o fax (91) 661 43 86 o llamando al teléfono: (91) 661 42 11
de lunes a jueves de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 h., y viernes de 9:00 a 15:00 h.

Deseo que me envíen: ☐ AUTOESCUELA MULTIMEDIA **por 2.995 ptas. + 250 de gastos de envío**
☐ MECANOGRAFÍA PC MULTIMEDIA **por 2.995 ptas. + 250 de gastos de envío**

Nombre y apellidos .... Domicilio ....
Población .... C.P. .... Provincia ....
Teléfono .... Edad .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia de resguardo)
☐ Contra-reembolso ☐ VISA nº ____ ____ ____ ____ Cad. __ __

ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (Madrid)



RESIDENT EVIL

Si te gustan los juegos de terror, esta mezcla de aventura gráfica y arcade proveniente de la consola Sony Playstation te helará los huesos. Y es que la terrorífica mansión de Resident Evil es mucha mansión.

El Comando Starr de la policía se dirige al Bosque Racoon a investigar una serie de asesinatos cometidos en él, así como la desaparición de sus compañeros del Comando Bravo, enviados anteriormente para cumplir con la misma misión. En la oscura noche, se intuyen desgracias y misterios.

De pronto, sin darles tiempo a reaccionar, una extraña horda de perros mutantes se les echa encima. Gran parte de los miembros del comando encuentra la muerte en las fauces de las bestias. Una muerte horrible, en rápidas ráfagas de dolor salvaje.

Los que sobreviven al bestial ataque son los protagonistas del programa. En una loca carrera para salvar sus vidas llegan hasta una misteriosa mansión... situada en el mismo centro del bosque. Y aquí comienza la historia. ¿Estarán más seguros dentro de la mansión... o fuera? Descúbrelo tú mismo.

Como ya hemos comentado antes, se trata de una conversión del gran éxito de Capcom para la consola Playstation de Sony. Este juego ha arrasado literalmente en las listas de ventas de todo el mundo, lo que no es de extrañar, ya que se trata de un gran título sea en la versión que sea.

Tu objetivo durante el desarrollo de la acción es claro: consiste en escapar de la terrorífica mansión. El juego es una acertada mezcla de aventura gráfica con arcade: tienes que ir abriendo puertas con las llaves que encuentres en tu camino utilizando los más diversos objetos, mientras acabas con los extraños seres que la pueblan. La enorme mansión no sólo está compuesta de la casa principal, sino que además deberás visitar el jardín, la casa de los vigilantes y el laboratorio secreto, donde encontrarás las criaturas más terroríficas del título.

RECOMENDADO

Al principio del juego se nos permite escoger entre el personaje masculino y el femenino. Aquí está una de las cualidades principales del programa, ya que se trata de un "dos en uno".

Las historias cambian completamente según el personaje que hayas elegido. El juego se hace bastante más fácil con la chica, que puede salvar siempre que encuentre las máquinas de escribir, puede llevar hasta ocho objetos y comienza con la pistola.











Por su parte, el chico sólo lleva un cuchillo, puede llevar encima hasta seis objetos y sólo puede salvar cuando encuentre cintas de las máquinas de escribir. Eso sí, es un poco más resistente a los numerosos ataques de los seres de ultratumba que pueblan el sombrío caserón.



Los *puzzles* han sido perfectamente diseñados y, aunque al principio se avanza lentamente hasta que se encuentran las llaves, una vez conseguida la primera todo irá sobre ruedas. Sólo cuentas con una vida para dar por terminada la aventura (si te mueres se acaba el juego), de modo que debes cuidarla mucho. Es tu bien más precioso. Una barra de energía que puede ser recargada con los botiquines o con las mezclas de las plantas medicinales que encuentres será tu más fiel informadora del estado de salud que posees.



Técnicamente el juego es impresionante. El uso obligatorio de una tarjeta 3D se nota bastante, y aunque no todo el mundo podrá disfrutar de este juego, uno comienza a pensarse seriamente si debe adquirir una con sólo ver las pantallas de **Resident Evil**.

Aunque las comparaciones siempre son odiosas, muy a menudo, como en este caso, también son inevitables. Si bien la versión de Playstation contaba con fondos de pantalla de mejor calidad (en PC parece que han reducido la paleta de los mismos con el fin de acelerar el juego), los personajes son bastante mejores, ya que están definidos en alta resolución y han sido tratados con las sombras y efectos típicos de las tarjetas 3D. Han sabido aprovechar a la perfección sus posibilidades.



Los movimientos son excepcionales. Podrás ver a todos los personajes, no sólo a los protagonistas como ocurre habitualmente, realizar cualquier tipo de acción: correr, saltar, agacharse, subir escaleras... Los más divertidos son los *zombies*, ya que cuando andan parece que se van a caer. Lo más espectacular es cómo rompen a patadas los protagonistas las cabezas de los muertos vivientes, cuando éstos les cogen de una pierna.

En el aspecto gráfico tenemos que destacar también que hay una versión nueva del vídeo de presentación. Si bien en Estados Unidos y Europa los usuarios de Playstation jugaron con una versión censurada, la copia que ha llegado hasta nosotros del



ALTERNATIVAS



ECSTATICA II
Psygnosis•Electronic Arts
Otra gran aventura con un importante toque arcade.



ALONE IN THE DARK 3
Infogrames•Erbe
Una saga clásica en lo que a aventuras 3D se refiere.



FADE TO BLACK
Delphine•Electronic Arts
Un arcade 3D bastante divertido, de los franceses de Delphine.











juego cuenta con el vídeo original. Es en color, en lugar de en blanco y negro, y aparecen las escenas escabrosas que fueron cortadas de la versión japonesa de este interesante título. Esperemos que esto se mantenga en la versión final de PC, ya que este juego es para los mayores de la casa, y no creo que se vayan a asustar por ciertas secuencias.

El resto de los vídeos que aparecen en el juego son básicamente los mismos que pudimos ver en la versión de Playstation. Por cierto, existen varios finales distintos, a los cuales accederás dependiendo de en cuánto tiempo hayas logrado terminar el juego, y a qué personajes hayas rescatado.

El sonido también está bastante cuidado, tal y como era de esperar en una producción de estas características. La música te introduce perfectamente en el juego y, además, está acorde con las escenas.

Es decir, si de repente te sale un *zombie* de un armario, la música cambia radicalmente, lo cual a veces viene bien, ya que se trata de una inapreciable pista de que algo va a ocurrir. Los efectos FX también están bien. Aun a riesgo de resultar morboso, mis preferidos son el grito de los protagonistas cuando mueren, el de los *zombies* al chupar la sangre o los antes ya mencionados aplastamientos de cabezas.

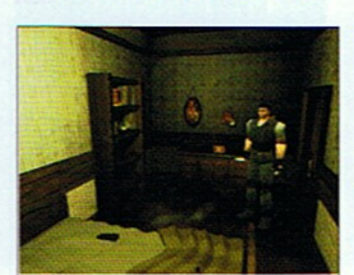
En resumen, se trata de un juego muy especial. Más vale que no cargues el programa si tienes a tu hermanito pequeño a tu lado, o si juegas en solitario en una terrible noche de tormenta, porque los sobresaltos que te provocará son alucinantes.

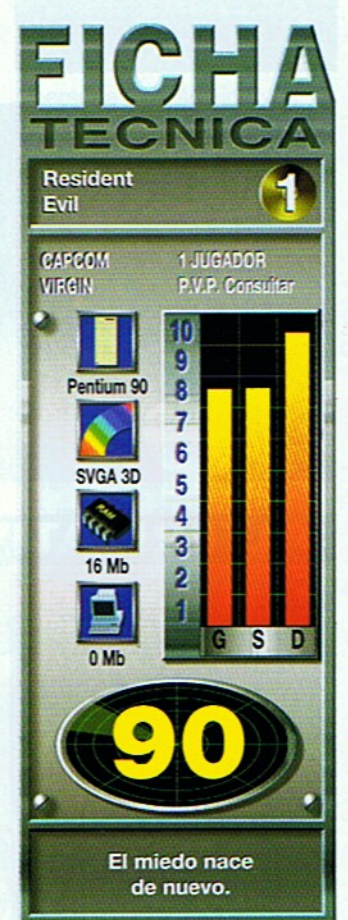
Los señores de Capcom y Virgin han realizado un trabajo excepcional con este título. Si exceptuamos un pequeño tirón de orejas por el tema de los fondos de pantalla, nos encontramos ante uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. Por otra parte, os anunciamos que los señores de Capcom están a punto de finalizar la segunda entrega de la serie en la consola PlayStation, por lo que si esta versión PC tiene éxito (que se lo merece, desde luego...), suponemos que dentro de un año contaremos con su correspondiente secuela para nuestros ordenadores.

D. Gozalo









LAST EXPRESS

El famoso Orient Express, objeto a estas alturas de más de una novela y más de una película, tiene el atractivo suficiente como llegar al mundo lúdico con un gran juego.

Tras unos meses en que los aficionados a las videoaventuras hemos estado un poco tristes por los escasos lanzamientos de calidad, abrumados por las continuas apariciones de conversiones de consolas y arcades y demás juegos de 3 dimensiones. Al fin nos llega una aventura original y de gran calidad que no defraudará a todos los aficionados al género.

Nos viene de la mano de Jordan Mechner. A muchos este nombre les dirá pocas cosas. Sin embargo, si decimos que este programador es el creador de los ya míticos *Prince of Persia* y *Prince of Persia 2*, a todos nos vendrán a la mente imágenes de estos grandes títulos. Ahora ha abandonado el mundo de las plataformas para adentrarse en una aventura apasionante dentro del Orient Express, uno de los trenes más famosos de la historia, representante del impresionante lujo de otros tiempos.

En el juego han cuidado todos los aspectos hasta límites hasta ahora desconocidos en el mundo del software lúdico, consiguiendo una ambientación fantástica. Para saber más sobre las dificultades que surgieron en el desarrollo del título podrás ver su *making of*, que viene incluido junto al programa y demuestra el porqué de tantas alabanzas.

RECOMENDADO

Viajas en el tiempo hasta los primeros años del siglo. Te pones en la piel de Robert Clath, un joven americano que vive ciertas aventuras por el viejo continente. Debe encontrarse en el Orient Express con un conocido. Como tiene problemas con la justicia, sube al tren en marcha, tras partir de París. Pero recibe una terrible sorpresa al entrar en el compartimento de su amigo: su cadáver yace en el suelo.





A partir de este momento decide tomar la personalidad de su amigo en el tren y descubrir al culpable del asesinato. En esta investigación descubrirá una serie de intrigas entre los variados pasajeros que habitarán el tren hasta el fin de su trayecto.

La historia está ejemplarmente inscrita en las circunstancias sociopolíticas de la época. Así, serás testigo de excepción del nacimiento del comunismo en la Rusia de los zares o del principio de las divergencias en el imperio austrohúngaro que darían lugar a la Primera Guerra Mundial. Es uno de los puntos fuertes del programa, que lo diferencian de otros títulos del mismo estilo. Es un juego que revive una época histórica con el máximo detalle. Los trajes, los adornos del tren, la estética en general, los periódicos, con noticias de la época, etc., demuestran que ha habido una excelente producción.

El programa tiene el formato de una videoaventura en tiempo real con algunas peculiaridades. Cuando nos referimos a tiempo real queremos decir que durante el viaje se producirá una serie de circunstancias, como conversaciones entre pasajeros y otra hechos, en un tiempo fijo. Si no estás en ese momento donde ocurre la acción, no tendrás la posibilidad de participar en ella.

















Las acciones más importantes se presentarán varias veces, pues de lo contrario la dificultad del juego se dispararía. Sin embargo, por lo general el transcurso del juego discurre, más o menos, al ritmo marcado por el reloj.

Vas recogiendo algunos objetos a lo largo del juego, no demasiados, que serán de utilidad en el futuro. También tienes que participar activamente en algunas escenas, como alguna que otra de lucha o de juego. Te moverás por el tren mediante unas flechas que indican las posibilidades de movimiento que te ofrecen. Estas flechas se convertirán en una mano cuando haya que realizar una acción y en una lupa cuando sólo haya que investigar.

Técnicamente, el juego tampoco se queda atrás. Han elegido unos gráficos muy al estilo de dibujos animados, especialmente para los personajes. Los gráficos tienen una mayor definición pero no llegan en ningún momento a las formas tridimensionales. Son todos dibujos bidimensionales. La acción tendrá entremezcladas escenas en vídeo, que están muy bien realizadas y sabiamente introducidas, de manera que no se nota bruscamente la aparición del vídeo.

Otro de los puntos fuertes es el sonido. Las voces digitales se han cuidado muchísimo, hasta tal punto que se encuentran múltiples idiomas en el juego. El conjunto del programa está en castellano, pero los personajes de distinta nacionalidad hablarán en su idioma natal. De manera que encontrarás voces en ruso, serbio o francés, todas magníficas, con una gran interpretación. La música es buena, muy adaptada a la acción, como en toda buena



película de intriga. Irá marcando la pauta en muchos momentos del desarrollo.

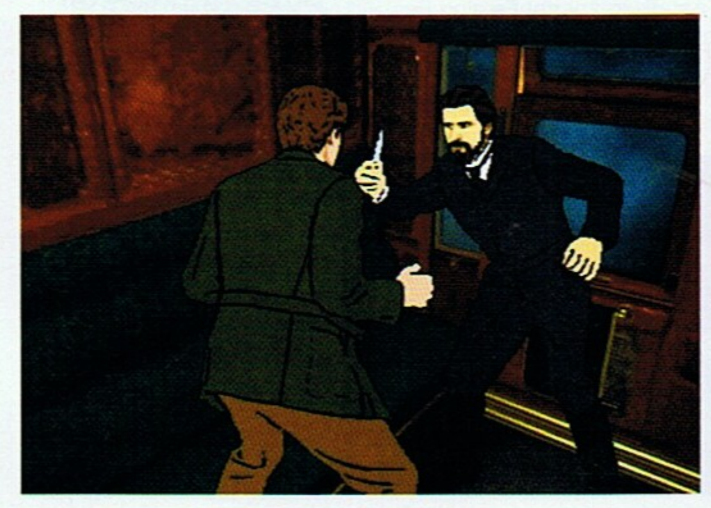
El conjunto es un juego muy bueno en todos los aspectos, basado una historia bastante sólida y muy bien ambientada, llevada a cabo con una tecnología gráfica buena y con un trabajo de voces excepcional.

Encandilará a los amantes de la videoaventuras, tan de capa caída en estos tiempos, que por fin encontrarán un programa a la altura de los



títulos históricos. La única pega que se le puede encontrar es que necesita una Sound Blaster 16. Con otras tarjetas no funcionará el sonido, pieza básica del juego.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



ARK OF TIME
Virgin•Virgin
Una aventura divertida, aunque puede resultar algo corta.



THE PANDORA DETECTIVE
Access Software•Virgin
Una aventura basada sobre todo en vídeos digitalizados.



MUNDODISCO II
Psygnosis•Electronic Arts
Más de lo mismo pero con unos dibujos animados alucinantes.

BOEING 737 JET SIMULATOR

El potente avión de pasajeros Boeing 737 necesita un piloto de tu elevada categoría para surcar los aires. Lamentablemente, lo mejor que puedes hacer con este simulador es estrellarte.

Una vez más, el mundo de la simulación es protagonista de un título de presumible divertimento como este **Boeing 737 Jet Simulator**. Digo presumible porque, después de verlo, no tengo demasiado claro que alguien pueda divertirse con él. Han pasado ya muchos años desde esos primeros simuladores como *Falcon*, con unos gráficos pobres dadas las carencias de la época, pero repletos de cualidades en el realismo del pilotaje.

Hoy por hoy, cualquier simulador de vuelo que se precie tiene unos gráficos suficientemente buenos como para parecer realista por sus propios medios, independientemente del manejo del avión y otros factores.

Por tanto, no es admisible encontrar simuladores con la nefasta calidad gráfica que posee este título. Sus gráficos son en alta resolución 640x480, pero de una pobreza propia de títulos de 1995 o antes. Por si fuera poco, tienen la desfachatez de darte la opción de utilizar gráficos de 800x600... ¡pero comprando un disco aparte! Es algo bastante vergonzoso que, mientras los simuladores que tienen una mínima calidad te ofrecen resoluciones de hasta 1024x768 e incluso 1200x1024, estos señores tengan la intención de vendernos en un disco separado la "altísima" resolución de 800x600. Una flagrante falta de profesionalidad.



El juego te pone a los mandos de un Jet Boeing 737, un avión de pasajeros de alta tecnología. Una primera pista sobre el juego te la da el manual de tan sólo 60 páginas. La documentación es incompleta para neófitos; únicamente si acostumbras a jugar con estos programas serás capaz de aprovecharlo.

El manejo es complicado. Debes controlar muchos parámetros a través de innumerables teclas. Un reto para pianistas. Los gráficos dejan bastante que desear; están formados por polígonos bastante bastos y sin texturas. Como nota curiosa está la posibilidad de ver el escenario en 3D, pero no se incluyen las gafas necesarias. El sonido es vulgar y no aportan nada, con unas voces bastante mal comprimidas.

A. J. NOVILLO



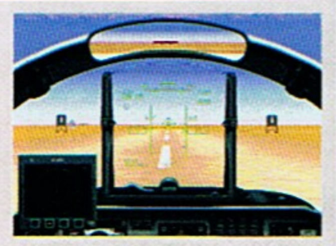




ALTERNATIVAS



AIRLINE SIMULATOR
Lago•Arcadia
Otro juego de bochornosa factura, pero de diferente compañía.



FIGHTERS ANTOLOGY
Jane's•Electronic Arts
Todo un simulador, aunque de género militar.



FIGHTERS ANTHOLOGY

Lo mejor de los conocidos simuladores de vuelo U.S. Navy Fighters y Advanted Tactical Fighters vuelve a nosotros en esta antología que nos los presenta un tanto remozados. Dedicado a "jugones" con complejo de pájaro.



Un nuevo simulador llega a nuestros ordenadores. Se trata de un refrito de títulos anteriores, básicamente de *U.S. Navy Fighters* y *ATF*. Los señores de Electronics Arts han decidido lanzar al mercado esta mezcla como término medio hasta los nuevos lanzamientos. El programa tiene únicamente interés para aquellos usuarios que no dispongan de alguno de los títulos anteriores. Para el resto, sólo es un juego que atesora las mejores cualidades de *ATF* con nuevas misiones, muchas ellas de *U.S. Navy Fighters*.

Las opciones vienen a ser las mismas que en cualquier título del estilo. Puedes volar misiones sencillas, grupos de misiones, vía módem o crear una campaña. En este último caso escoges un piloto y diriges grupos de misiones, unas ficticias y otras de máxima actualidad, como Balcanes u Oriente Medio. Han añadido aviones adicionales a los de *ATF*, así como misiones. El interfaz completo se ha modificado, aunque básicamente no hay opciones nuevas.

Técnicamente el juego mantiene un alto nivel. Es uno de los simuladores de vuelo más realista del mercado. El nivel de calidad es configurable desde el programa. Eliges entre varios niveles y diversos grados de texturas. Puedes disponer de texturas en el suelo, en el aire e incluso en el agua.



Los vídeos que se incluyen pertenecen a los juegos originales y son de una calidad relativa. Están demasiado comprimidos en algunos casos, lo que redunda en una menor calidad gráfica. El manejo es complicado, como en casi todos los simuladores. Aquellos afortunados que dispongan de un *joystick* espectacular, como la familia Sidewinder, tendrán mucho más fáciles las cosas; en caso contrario necesitas vocación de pianista. De todas formas, es algo a lo que están acostumbrados los aficionados al título. El sonido es también bueno, sin alardes, lo propio en este tipo de juegos. Buenos efectos especiales y música no muy cargante.

Un título de interés para los que no hayan disfrutado de *U.S. Navy Fighters* o *ATF*.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



F-16 FIGHTING FALCON
Digital Integration•Proein, S.A.
Un simulador de altos vuelos de unos clásicos del género.



IF-22 RAPTOR
Interactive Magic•Friendware
Texturas de suelo impresionantes para un juego normalillo.



JUEGOS HARDCORE 4X4

Velocidad extrema sobra las cuatro gigantescas ruedas de los 4x4 norteamericanos. Un título que exige todo lo mejor de tu procesador para poder, dicho con propiedad, correr.



Es sorprendente cómo avanza el mundo de la informática continuamente. Esto no puede pasar desapercibido para el jugón de pro que ve cómo cada día los juegos que se presentan en el mercado exigen unos mayores requisitos de los PCs y un nuevo esfuerzo en nuestros exhaustos bolsillos.

Es el caso que se nos presenta ahora. Los chicos de Gremlin Interactive te ofrecen **Hard Core 4x4**, un juego para el que seguramente casi nadie disponga del equipo necesario para exprimirlo al máximo. No en vano, como se advierte en la caja, es recomendable un Pentium 166 y, aun así, con este procesador no conseguirás sacar todo lo que el juego te pretende ofrecer y tendrás que conformarte con resoluciones más bien medianas.

Parece ser que la tendencia de muchos de los programadores es explotar al máximo las posibilidades de los procesadores de última hornada. Pero quizás dejan de lado la originalidad que busca una gran parte del público. Con este programa es vital contar con un equipo de ensueño para disfrutar de un juego que, sin embargo, raya constantemente la mediocridad.



Te encuentras ante un típico título de carreras de coches, en este caso los 4x4 americanos de grandes ruedas. Puedes competir en 9 circuitos diferentes, desde terrenos glaciares hasta islas de actividad volcánica. Para cada circuito tendrás que elegir el coche apropiado dentro de la alta gama que ofrecen.

El resto de las opciones son las normales en este tipo de juegos, pasando por la elección del clima, diferente tipo de competición entre las muchas que hay o las diferentes vistas del vehículo en carrera para que encuentres la que más se adapta a tu gusto. No se ha olvidado la posibilidad de jugar vía módem; incluso, podrás compartir la pantalla y jugar con un amigo a la vez en el mismo ordenador.



El apartado gráfico es lo que más se ha cuidado del juego. Es, sencillamente, espectacular; eso sí, para los afortunados poseedores de un *chip* MMX y una tarjeta 3Dfx, que podrán disfrutar de este programa a grandes resoluciones SVGA donde se explota al máximo. El trabajo en las texturas es perfecto; todo el entorno de juego se ha cuidado con sumo detalle. El sonido no destaca; se limita a los ruidos de los motores de los coches.

Estamos ante un programa carente de originalidad que apasionará a los amantes de este género. La pena es que está al alcance de muy pocos debido a las fuertes exigencias de hardware.

L. Martínez





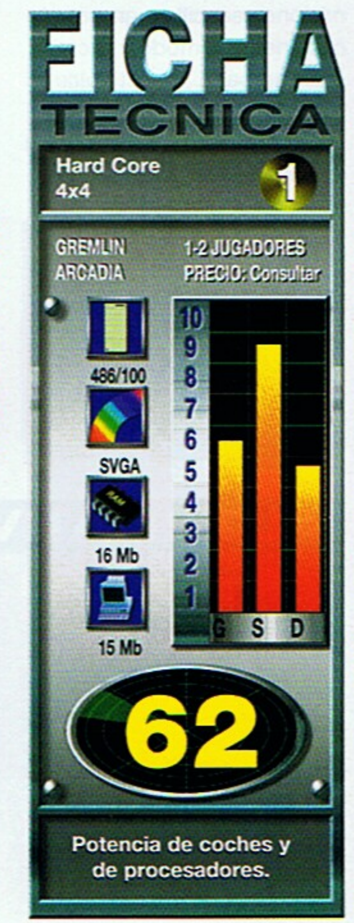

ALTERNATIVAS



MONSTER TRUCKS
Psygnosis•Electronic Arts
Otro programa de mismo género y equivalente factura.



IGNITION
Virgin•Virgin
Bastante más entretenido que el que ahora nos ocupa.



Potencia de coches y de procesadores.

SHADOW WARRIOR 3D

Las primeras reglas del Samurai son gozar de paz interna, observar la naturaleza y fundirse con ella, respetar al enemigo y sólo utilizar la violencia en casos extremos.



Hace años salió al mercado *Shadow Warrior*, un arcade con toques de inteligencia que revolucionó un género en el que lo más inteligente que se podía hacer era manejar dos luchadores a la vez.

Entonces nadie preveía un fenómeno *Doom*, carente en su base de argumento. Al fin, los programadores han decidido desembarazarse de los escasos vestigios argumentales del original. El juego carece de historia: únicamente debes emular a un chalado samurai que avanza por los distintos mapas deshaciéndose de todo el mundo.

Shadow Warrior reúne todos los elementos que han hecho triunfar a los juegos de su género. Han innovado lo menos posible (ya se sabe que pensar es duro); es una pena que se desaprovechen unas cualidades excelentes por la falta de originalidad.

Pues hay buenos detalles, como la posibilidad de recoger los Shurikens que lanzas al enemigo en caso de que no le den. Estas estrellitas metálicas, típicas de los ninjas, rebotarán con una geometría perfecta hasta acabar clavadas en una superficie que se lo permita.



Las armas que tienes a tu disposición son muy variadas, a veces me atrevería a decir que demasiado. Al principio del juego tienes tus hábiles manos, perfectamente animadas para parecer una película de Bruce Lee. A continuación podrás utilizar tu afilada espada para rasurar cuellos o tronchar cuerpos.

Saltándonos todas las armas de fuego (por cierto, nada típicas de un Samurai clásico), vamos directamente a las dos últimas, las más interesantes... La primera de ellas se logra al arrancar la cabeza a los orcos; con los dedos tocando su cerebro, escupirás fuego a tus rivales.

La segunda se basa en estrujar por el camino un corazón sangrante, un arma vudú poderosísima. Otro punto original del programa es la personalidad que han creado para el protagonista. Es capaz de ponerse a cantar, bailar, contar chistes o "cabrearse" notablemente.

Los gráficos no pertenecen a la era post *Quake*: se han quedado un estadio más atrás. Los decorados son 3D, como en *Blood*, y están mezclados con personajes 2D. Es curioso que hayamos visto más o menos los mismos gráficos un juego tras otro pero; a pesar de todo, sigue resultando igual de divertido.



El sonido está perfectamente integrado en el resultado final. Sin embargo, no difiere en absoluto con lo que hemos oído a lo largo de nuestras vidas de jugadores.

V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



BLOOD
3D Realms•Proein, S.A.
Segunda entrega de *Rise of the Triad* con el motor gráfico de DN.



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
El gran éxito de la casa, que les ha reportado un montón de "pasta"...

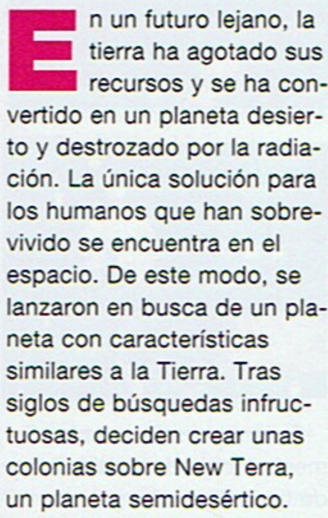


La sangrienta tranquilidad del Samurai.

OUTPOST 2



Una nueva aventura galáctica con toques muy similares a grandes clásicos como Warcraft y Red Alert, pero manteniendo la línea del antiguo Outpost.



En un futuro lejano, la tierra ha agotado sus recursos y se ha convertido en un planeta desierto y destrozado por la radiación. La única solución para los humanos que han sobrevivido se encuentra en el espacio. De este modo, se lanzaron en busca de un planeta con características similares a la Tierra. Tras siglos de búsquedas infructuosas, deciden crear unas colonias sobre New Terra, un planeta semidesértico.

Pronto surgirán dos grupos de colonos enfrentados en la política relativa al planeta. El grupo Eden desea recrear la tierra en este planeta, modificando su ecosistema. En el lado opuesto se encuentra Plymouth, grupo de defensores del planeta tal como está. La diferencias llegan a alcanzar un nivel tal que los colonos se separarán y surgirá una guerra entre ellos en pos de imponer sus ideas.

Esta es la historia que se encuentra tras este curioso **Outpost 2**, continuación del título *Outpost* de la propia Sierra On-Line. En este caso han decidido modificar el modo de juego para acercarlo más hacia el estándar *de facto* en el mundo del la simulación estratégica: los programas tipo *Warcraft* o *Command & Conquer*.



El principal defecto del programa no es técnico. Sierra se ha caracterizado siempre por el cuidado extremo en sus producciones. Es la falta de originalidad la que rebaja el nivel de calidad. Pese a la historia de fondo, que está bastante elaborada, y los cuidados menús con nuevas opciones, el juego no deja de ser el enésimo clónico de *Command & Conquer* o *Warcraft* o, buceando aún más en el tiempo, de *Dune II*.

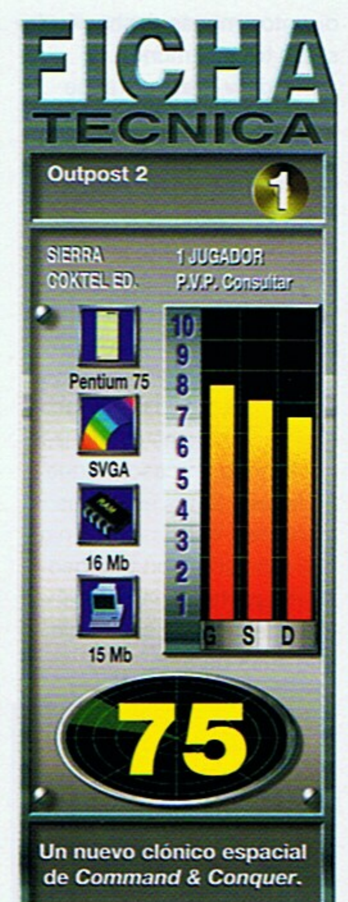
Dispones de cierto número de vehículos y edificios iniciales, con los que debes llevar a cabo una serie de objetivos que varían en cada misión. Como en los títulos mencionados, puedes escoger entre dos grupos de colonos y realizar una serie de misiones en el modo Campaña, o realizar pequeños grupos de misiones en el modo Juegos coloniales.

Como es habitual, también puedes jugar en red con otros PCs. El uso de Internet es muy usual en los títulos de Sierra. Se incluye en los menús la posibilidad de conectar con el servidor Web de la casa para bajar actualizaciones sobre el juego.

Técnicamente, como se comentó anteriormente, es bueno, con gráficos en alta resolución y excelente grado de detalle. El sonido es también aceptable, con melodías ligeras y buenas voces digitalizadas. En este punto cabe destacar que el programa se presentará en español.

Se trata de un juego de estrategia entretenido pero poco original. Sabe divertir, lo cual es importante, pero no creará escuela.

A. J. Novillo





ALTERNATIVAS



FALLEN HAVEN
Interactive Magic•Friendware
Estrategia espacial de calidad en perspectiva isométrica.



IMPERIUM GALACTICA
GT Interactive•New Software Center
Un entretenido juego venido de la Europa del Este.

STRIKEPOINT

Volvemos a encontrarnos ante la vulgaridad con este programa. ¿Es que acaso los programadores se están relajando en exceso? La respuesta, cómo siempre, está en manos de los usuarios finales.

Si tuviéramos que hablar de la trayectoria profesional de Elite, llenaríamos más de una revista. Desde los tiempos de nuestros antiguos Spectrum hasta ahora, ha estado siempre presente con una gran variedad de programas. Sin embargo, tenemos que lamentar que nos ofrezcan un juego realmente vulgar, muy alejado de lo que se podría esperar a estas alturas y de lo que hay en el mercado.

El juego no puede ser más sencillo; es el objetivo que busca. Hay diez tipos diferentes de misiones ambientadas en diferentes parajes del mundo, con un buen número de aparatos que elegir y poco más. El posible gancho del juego es su simplicidad. No necesita un estudio de las instrucciones: sólo juegas.

Dispones de dos modos de vista del helicóptero: desde dentro de la cabina, bastante simple, o fuera de la misma.

No deja de sorprender que, por ejemplo, chocar contra el suelo sólo suponga un mínimo daño en la nave. Incluso llega un momento en que querrás destruirla, pues es lo más difícil. Quizás el mejor aspecto del programa es la posibilidad de jugar contra un amigo en modo cooperación o en duelo compartiendo pantalla. Aun así, los escenarios son vulgares y muy repetitivos, y lo más fácil es llegar al aburrimiento en pocas partidas.

El apartado gráfico está acorde con el resto del juego: es realmente simple. Las texturas se van creando a la vez que sobrevuelas las zonas.

Si miras a lo lejos verás los polígonos de las montañas, lo que denota poco esfuerzo por parte de los programadores. Todos los objetos presentes en el juego, como otras aeronaves, instalaciones terrestres o marinas, son sencillísimos en su realización, aunque gracias a ello aparecen multitud en la pantalla sin que suponga una merma de la velocidad.

El sonido se limita a disparos y explosiones, por lo demás poco espectaculares.

Un producto, en general, de muy escasa valía.

L. MARTÍNEZ



Strikepoint es un arcade en el que tienes que controlar un helicóptero y debes destruir cualquier cosa que aparezca en tu camino. Sin embargo, olvídate de grandes estudios de aviónica para entender el aparato que manejas. Tu única preocupación será destruir todo lo que se mueva; eso sí, siguiendo unos patrones que se te indican al principio de la misión.







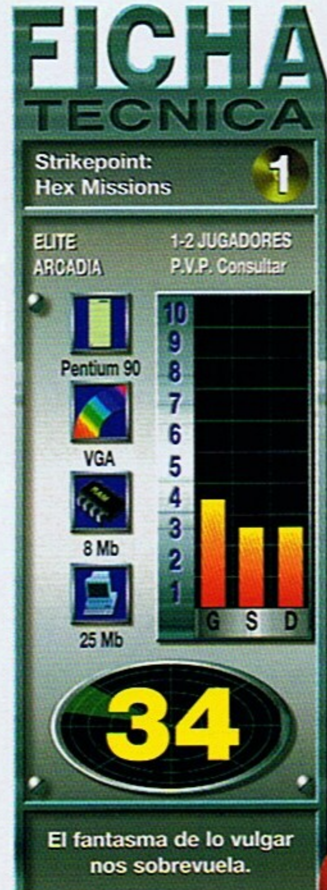
ALTERNATIVAS



COMANCHE 3
Novalogic•Electronic Arts
Todo un simulador de helicópteros de la mano de unos expertos.



SWIV 3D
SCI•Arcadia
Un juego al estilo de *Strikepoint*, pero más divertido...





WIPEOUT 2097

Que las tarjetas aceleradoras 3D se están convirtiendo en un estándar es bien sabido, pero no esperábamos que aparecieran tan pronto juegos de tan elevada calidad técnica.

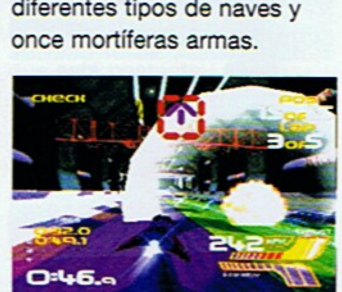


Hasta ahora las conversiones de juegos de las consolas de 32 bits (Sega Saturn y Sony Playstation) en PC eran meras sombras de la calidad obtenida con esas máquinas. Ahora, con las nuevas tarjetas aceleradores 3D (3DFx, Mystique y compañía...), las versiones para PC superan incluso a los originales.

Psygnosis ha demostrado con su *Formula 1* que son unos maestros en el manejo de las nuevas tecnologías. Si bien con el *Wipeout* original no se esmeraron mucho, con este **Wipeout 2097** siguen la línea planteada este año: crear éxito tras éxito (*Formula 1*, *Ecstatica 2*, *Lomax*...).

El objetivo del juego es sencillo: superar todos los circuitos de un futurista campeonato de carreras de naves. Han incluido ocho circuitos bastante más elaborados que los del *Wipeout* original, además de cuatro diferentes tipos de naves y once mortíferas armas.





Gráficamente es impresionante, pero necesitas una tarjeta aceleradora 3D con un mínimo de 4 Mb. Los circuitos son muy coloristas, y los juegos de luces y transparencias logran ambientar aun más el juego. Quizás, se eche de menos algún elemento móvil más en los circuitos, ya que los dirigibles y otros artilugios que aparecen saben a poco. El diseño de las naves también es bastante bueno, pues está muy detallado.

Lo mejor sin duda es el apartado sonoro. No sólo hay que destacar los espectaculares efectos FX (motor, disparos, explosiones...), sino la genial banda sonora grabada en Audio CD. Las melodías son "maquineras" al 100%, y seguro que tras jugar con este título te apetecerá poner el disco compacto en un cadena de música.

Aún así, también tiene algún que otro fallo grave que hace que no sea un gran clásico. Los más importantes son que sólo permite jugar a una única persona (no hay modo dos jugadores ni juego en red) y que ocho circuitos y





tan pocas naves saben a poco. Aún así, se trata de un programa bastante espectacular, ideal para estrenar tu recién comprada tarjeta 3D, si ya la tienes.

D. Gozalo



ALTERNATIVAS



FORMULA 1
Psygnosis•Electronic Arts
Otro clásico de la compañía que emplea tarjetas 3D.



ECSTATICA 2
Psygnosis•Electronic Arts
Una aventura de la casa, de lo más recomendable...

¿NECESITAS



LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

INFORMARTE,

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET



NAVEGAR,



LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

JUGAR,



LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

PROGRAMAR?

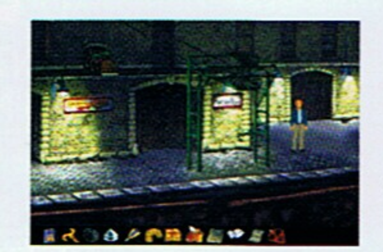
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. (91) 661.42.11 Fax. (91) 661.43.86

BROKEN SWORD 2: LAS FUERZAS DEL MAL



Tu preciosa novia Nico ha sido raptada, y a ti te han atado a una silla a la espera de una terrible muerte ante una tarántula... Así da comienzo una nueva aventura de esta genial espada quebrada.

Hacer mención a *Broken Sword* significa hablar de uno de los juegos mas conocidos de los últimos tiempos por todos los entusiastas de las aventuras gráficas. Dado el éxito obtenido, no es de extrañar que haya aparecido la segunda parte en tan poco tiempo y que, podemos afirmar con garantías, ésta no va a decepcionar en absoluto a los seguidores de la primera. Todo lo contrario, se van a quedar gratamente sorprendidos; incluso será capaz de captar nuevos adeptos, pues a este producto le sobra calidad para ello. Estamos ante **Broken Sword II**, ahora con el subtítulo de "Las Fuerzas del Mal" (en su versión inglesa, *The Smoking Mirror*).

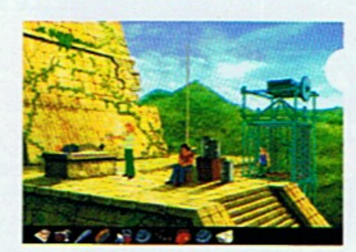


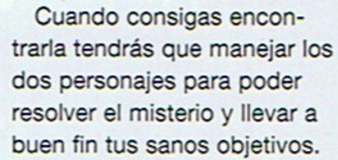
RECOMENDADO

Es un nuevo reto en aventuras gráficas; abundan por doquier los grandes enigmas y rompecabezas. Es en este aspecto en el que notarás una sustancial mejora en calidad respecto a la primera parte del juego.

El argumento del programa ya es en sí atractivo. Tu personaje, el afable George Stubbart, como siempre metido en líos de la forma más absurda, se ve envuelto en las fauces de una red de traficantes de drogas. Por si fuera poco, el jefe de la banda mafiosa es un dios Maya con multitud de poderes místicos. Por supuesto, como buen "malo" que se precie, su objetivo va mucho más allá que el mero trafico de drogas. Su verdadero objetivo es provocar el desastre en la humanidad para poder controlar el mundo. Cosa que, como te imaginarás, deberás evitar.

Para ello dispondrás, además de tu protagonista, de su compañera, alguien que ya es inseparable desde la anterior aventura, Nico. En principio, la aventura la tendrás que comenzar tú solo, pues ella, muy a tu pesar, es raptada nada más empezar la emocionante aventura.





Cuando consigas encontrarla tendrás que manejar los dos personajes para poder resolver el misterio y llevar a buen fin tus sanos objetivos.

Tendrás que moverte por distintos lugares del globo. Empezarás en la hermosa París, para viajar después a Londres, Marsella, El Caribe e incluso la selva amazónica. A través de todos estos sitios encontrarás cincuenta personajes distintos con los que podrás entablar conversación. Algunas veces te ayudarán y otras, en cambio, intentarán entorpecer en lo posible tu camino.

Todo esto se encuentra perfectamente enmarcado en la misma línea que tenía la primera parte. Los gráficos poseen el estilo de los dibujos animados, pero siempre intentando dar un toque realista a los escenarios y a las distintas situaciones.

Además, el doblaje de las voces de los personajes a nuestro idioma está perfectamente realizado. Han respetado incluso el acento de las personas con las que converses en tu viaje. Es decir, si hablas con un francés, éste tendrá su acento característico aunque lo oigas en tu idioma. Sin lugar a dudas, este detalle se agradece y consigue que el juego sea más agradable todavía.

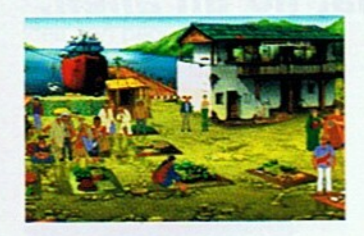












El interfaz para actuar con el entorno que te rodea es similar al de la anterior parte. Destaca, sobre todo, por su sencillez de manejo, cosa loable para cualquier aventura gráfica que se precie. Al mover el puntero por la pantalla de juego aparecerán los nombres de los objetos con los que puedes interactuar.

Si el objeto puede ser recogido o usado, el puntero se transformará en una mano. A su vez, cuando esté colocado el objeto en el inventario, si lo deseas el personaje te cuenta lo que ve en él. Quizás un pequeño problema, algo que ya no nos gustó en la primera parte, es que no respetan el tamaño de los objetos en el inventario. Así, un jarrón aparece del mismo tamaño que un pintalabios, y en un principio esto te puede llevar a alguna confusión.

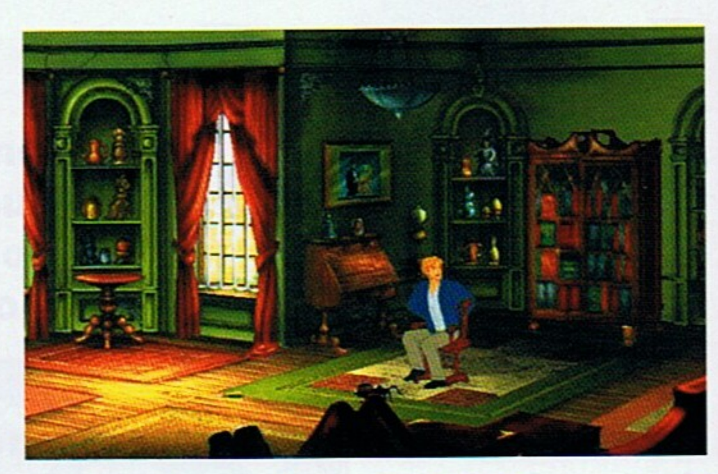
Gráficamente el juego es soberbio. Presenta similitudes con el anterior, pero han introducido sustanciales mejoras. Hay mucho más tiempo de secuencias animadas. No en vano son dos CD´s, que siempre agradecen y disfrutan los amantes de estos juegos. Posee detalles muy cuidados, como el diseño de los personajes o del entorno en el que se mueven.



Los "renderizados" son perfectos y el movimiento de los personajes está muy trabajado. La fluidez de todos sus movimientos es







sensacional. A su vez, el diseño de los decorados está muy conseguido. Utilizan unos colores y tonos siempre adecuados a la situación en que te ves envuelto. Todo esto unido da una sensación de gran realismo.

El sonido también ha sido mimado al máximo, con más de dos horas y media de música de uno de los compositores más conocidos en las Islas Británicas, Barrington Pheloung. Por supuesto, fue grabado en pistas de audio para conseguir la mayor calidad sonora. Es una banda siempre acorde con el momento en que te encuentres de la aventura, que consigue meterte un poco más en el ambiente. Efectos sonoros fieles a las acciones que realices o a la zona donde estés, como ruido del mar, el canto de los pájaros. Hay cientos de detalles que no pasarán desapercibidos para el usuario final.



Broken Sword II es un ejemplo de cómo se debe realizar una aventura gráfica de calidad. Está bien hecha, es muy entretenida, coherente en los *puzzles* que te encuentras y, sobre todo, lo que todo buen aficionado busca, difícil. No te la pierdas.

L. Martínez



ALTERNATIVAS



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Primera entrega de esta divertida saga de Revolution Software.



LITTLE BIG ADVENTURE 2
Adeline•Electronic Arts
Gráficos poligonales para otra excelsa segunda entrega.



LAST EXPRESS
Broderbund•Electronic Arts
Otra señora aventura con gráficos tipo dibujos animados.

WATERWORLD



Tras la hecatombe futura, no nos convertiremos en furiosos conquistadores del espacio, ni en mutantes postnucleares, sino en desesperados habitantes de una inmensa charca. El futuro es de una rana, no un *alien*.

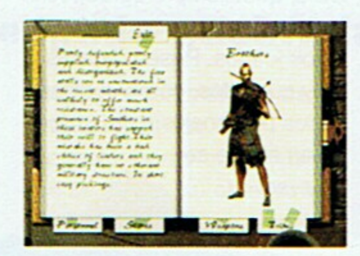
El tío Kevin se había envalentonado con alguno de sus grandes éxitos como polifacético hombre de cine, pero con *Waterworld* recibió un acuoso batacazo que le sentó como un jarro de agua fría. Su traspaso a videojuego estaba cantado; desgraciadamente, los programadores han trasladado también la mediocridad manifiesta de la película.

Nos presentan aquí un producto que intenta centrarse en el mundo de la estrategia, pero siguiendo la actual moda que hermana este fascinante género con el de los arcades. Sin embargo, al contrario que los maestros de este reciente subgénero, como *Conmmand & Conquer* y su segunda parte *Red Alert*, no sabe cumplir ni con la estrategia ni con el arcade, y se queda en un híbrido carente de interés.

Como sabes, el mundo ha quedado totalmente sumergido bajo las aguas. La supervivencia es muy complicada para los pocos hombres que quedan sobre la faz de las aguas. Pequeños grupos se forman para apoyarse en la lucha contra los demás. Tú lideras uno de ellos, y a lo largo de todo el juego debes llevar a cabo una serie de misiones, con objetivos concretos como dominar un determinado lugar o conseguir alguna posesión.

La parte estratégica del programa prácticamente se limita a la distribución de tu equipo durante la batalla y al reparto de objetos que hagas entre todos tus hombres. Además, entre una misión y otra podrás realizar una serie de transacciones







comerciales... Y poco más. El desarrollo de la acción se sigue desde un punto de vista cenital, como en el mencionado *C&C*.

Los escenarios, bidimensionales, no poseen gran calidad. Son, en general, bastante sosos, como todo el apartado gráfico. Sin embargo, multitud de secuencias de vídeo pueblan todo el producto, la mayor parte de ellas sacadas de la película. Su problema, como es habitual, es que no están traducidos ni, por supuesto, doblados, lo que dificultará su comprensión entre el público español.

En cuanto al sonido, responde a la calidad general del producto. No molesta en exceso, lo cual en su caso ya es algo, pero tampoco aporta nada al desarrollo del juego.

En fin, quizá los aficionados a uno de los dos géneros (arcade o estrategia) logren sacarle algún partido, aunque lo mejor probablemente sea centrarse en otros productos de mejor factura.

D. MELGUIZO



Un inmenso océano queda en agua de borrajas.



ALTERNATIVAS



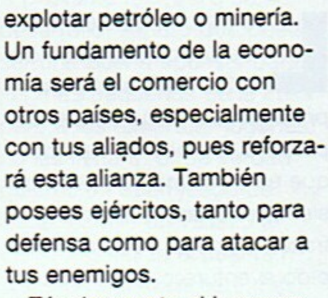
BEAST & BUMPKINS
EA Studios•Electronic Arts
Un juego bastante más divertido que *Waterworld*.



X-COM 3: APOCALYPSE
Microprose•Proein, S.A.
Estrategia entretenida, proveniente de una gran saga.

IMPERIALISM

El ansia secreta de poder se encuentra en lo más recóndito del alma humana desde el principio de los tiempos. Ahora tendrás la ocasión de adquirirlo fácilmente.



Desde que, hace ya unos años, llegó al público el juego *Civilization*, muchos han sido los intentos por recuperar esa idea con pequeñas variantes. Pocos han estado a la altura de las circunstancias.

Ahora llega **Imperialism**, que, partiendo de una idea similar a *Civilization*, intenta alcanzar el nivel de diversión y calidad de este título. Eso sí, con un aspecto gráfico y sonoro acorde con los tiempos que corren.

El título hace uso de Windows 95 y su más novedosa librería gráfica, DirectX 5.0, que viene en el interior del CD para aquellos que no dispongan de ella.

Tras un vídeo de presentación llegarás al menú principal. Las opciones son las habituales: comenzar un juego nuevo, cargar uno anterior o utilizar el modo tutorial. También dispondrás de la posibilidad de jugar en red con otros usuarios vía módem. Si decides iniciar una partida verás cómo se crea un mundo nuevo cada vez, en el que, aleatoriamente, se te adjudicará uno de los países grandes.







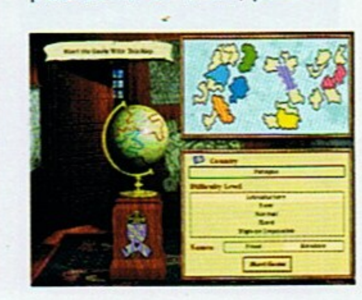
Tu objetivo es ser el gobernante más poderosos del mundo. Para ello puedes usar todo tipo de argucias, desde el poder militar a la más sutil diplomacia. Han buscado que la solución militar no sea la más evidente, como ocurría en otros juegos, de manera que tengas que pensar con cuidado qué opción tomar en cada momento.

Esto añade realismo pero consigue que se pierda cierta diversión. Todo es complicado, con muchos menús e innumerables opciones. Dispones de la ayuda de los ministros, que te instruirán en tus tareas. Su presencia se limita a los primeros turnos en los niveles menos difíciles.

Tendrás varias opciones durante el juego. Puedes realizar obras de ingeniería y prospecciones, tanto en tu país como en otros, para explotar petróleo o minería. Un fundamento de la economía será el comercio con otros países, especialmente con tus aliados, pues reforzará esta alianza. También posees ejércitos, tanto para defensa como para atacar a tus enemigos.

Técnicamente el juego es correcto, con gráficos bonitos y detallados, y un sonido muy bueno. No es espectacular, ni debe serlo. Está bien hecho y es entretenido. No posee la chispa de *Civilization*, pero no defraudará a nadie.

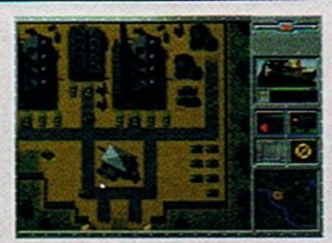
A.J. Novillo



ALTERNATIVAS



ARDENNES OFFENSIVE
SSI•Proein, S.A.
Estrategia de la casa, pero en la Segunda Guerra Mundial.



COUNTER ACTION
Mindscape•Proein, S.A.
Más de lo mismo, pero ahora al estilo *Command & Conquer*.

FICHA TECNICA



Imperialism 1

SSI PROEIN, S.A. — 1 JUGADOR — P.V.P. Consultar



80

Una nueva ocasión para alcanzar el poder absoluto.





PERFECT WEAPON

Desgraciadamente, un arma perfecta no es lo mismo, que un juego perfecto... Tras la estela del genial Tomb Raider aparece un producto bastante mediocre en un género que promete.

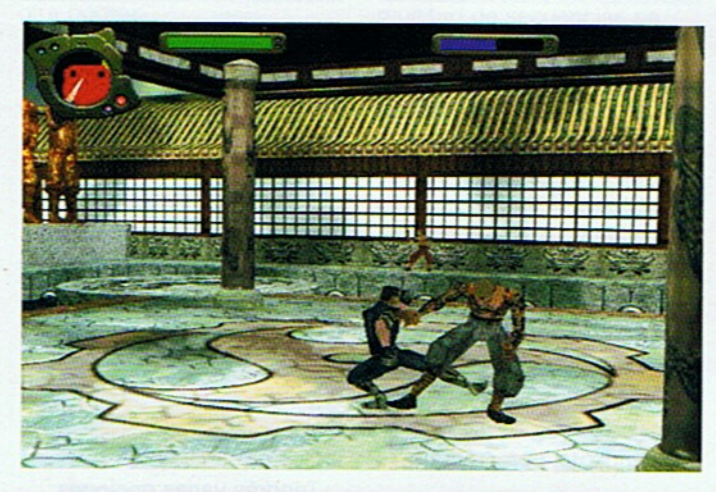
La historia de siempre. Se busca campeón de artes marciales para protagonizar juego de lucha para PC. De hecho, creemos que es el mismo campeón de siempre. Unas veces lo disfrazan de ninja, otras de intrépido aventurero interespacial, como es el caso que nos ocupa. Se trata del comandante Blake Hunter, y su misión es, por el momento, desconocida. Lo único que sabe es que tiene que pegarse con todo bicho viviente. Como decíamos al principio, la historia de siempre.

Si haces caso de la publicidad de **Perfect Weapon**, tienes más de 1.300 escenarios "renderizados", lo cual posiblemente te haga pensar en un producto gráficamente de lo más avanzado. Sin embargo, estos escenarios se limitan a ser imágenes fijas sobre cuyo fondo se mueve el personaje. Para proporcionar la sensación de movimiento del luchador, a medida que avanza a lo largo y ancho de su recorrido, distintas cámaras te irán ofreciendo el nuevo paisaje, intentando dar una sensación de movilidad. Esto no siempre se consigue, ya que en determinadas situaciones la lucha se desarrolla en el límite de una cámara y otra, con lo que el programa no es capaz de discernir la mejor opción.

En el juego tienes que luchar contra veinte especies distintas de alienígenas y un máximo de cuatro enemigos en pantalla. A estas razas se les ha dotado de una llamada "inteligencia artificial del comportamiento", que en un principio podría indicar que en caso de luchar contra un grupo, te machacasen sin darte un respiro. Sin embargo, puede suceder, y de hecho sucede con alguna, que al entrar en determinadas zonas los enemigos sólo se conformen con amenazarte a cambio de que abandones su estancia, lo de que de hecho a veces se agradecerá. Al estilo de otros juegos de esta características y de mejor factura, deberás ir recogiendo distintos items que te irán recargando la barra de vida, proporcionando nuevas zonas del mapa, entre otras cosas.

Por lo demás, interesantes sonidos basados en voces digitalizadas, que conseguirán sobrecogerte en más de una ocasión.

L. MARTÍNEZ







ALTERNATIVAS



TIME COMMANDO
Adeline•Electronic Arts
Programa en la misma línea, pero de mejor factura.



PANDEMONIUM
Crystal Dinamics•Erbe
Otro arcade poligonal, pero más bien basado en las plataformas.



SONIC 3D: FLICKER'S ISLAND

Sonic regresa al PC en una curiosa aventura, pero con una gran diferencia: ahora nos llega en una isla modelada en 3D, aunque con los enemigos de siempre.

Sega le ha cogido el "gustillo" al PC y está convirtiendo todos sus grandes éxitos de consola a ordenador. Éste es el caso de este **Sonic 3D**, que con el sobrenombre de **Flicker's Island** (La Isla de Flicker), te introduce en las últimas aventuras del puercoespín más famoso del mundo, el único con unas brillantes púas azuladas.

Nuestro héroe debe recorrer de arriba abajo la fenomenal isla de este nuevo título, devolviendo a todos los malos a su condición de bondadosos animalitos, a la vez que los conduce hasta el anillo de fin de nivel.

Una vez que hayas cumplido tu misión de llevar cinco animalitos a ese anillo, el nivel habrá quedado superado y un transportador te conducirá a la siguiente zona de esa misma fase.

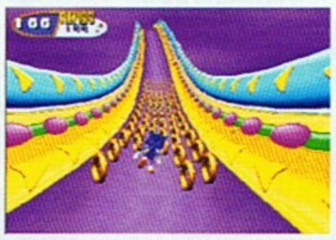
Si, además, llevas cincuenta anillos y encontramos a Tails o a Knuckles, podrás acceder a una fase de bonus muy similar a la de Sonic CD, en la que puedes conseguir las sempiternas esmeraldas del Chaos.

Gráficamente, el juego es más parecido a la versión de Mega Drive que a la de Saturn, y eso se nota. Con una resolución de 320x200 en pantalla, los gráficos no están, lamentablemente, demasiado bien definidos. A pesar del buen hacer de los programadores de Traveller's Tales, está a años luz de otras aventuras de Sonic.

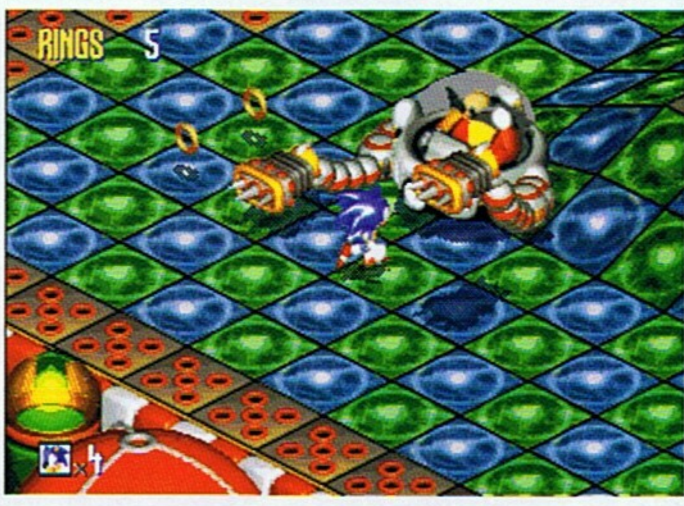
La animación del principio está demasiado "pixelada", y el movimiento es incómodo debido a la presentación isométrica. Con un poco de esfuerzo podría haber sido todo un éxito. Menos mal que la música es entretenida y los sonidos FX están bastante cuidados, porque si no el programa hubiera merecido un suspenso.

Bastante repetitivo en su desarrollo, seguro que puede ser una buena apuesta para los más pequeños de la casa, pero a los expertos "jugones" no les llenará. Si de verdad quieres un buen juego de Sega, échale un vistazo a *Virtua Fighter 2*, el cual también comentamos este mes.

E. ARIAS







FICHA TECNICA

Sonic 3D: Flicker's Island — 1

SEGA
SEGA
1 JUGADOR
P.V.P. 6.990 ptas.

Pentium 75
SVGA
8 Mb
1 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

63

Este Sonic no es mi Sonic...

ALTERNATIVAS



SONIC 3 & KNUCKLES
Sega•Sega
El Sonic de toda la vida, en una colección que no te debes perder.



VIRTUA FIGHTER 2
Sega•Sega
Lucha salvaje en un juego increíble en todos los sentidos.



LITTLE BIG ADVENTURE 2

Los Quetchs, Grobos, Lapichons y tantos otros habitantes de un mundo fantástico vuelven a estar entre nosotros... Es el momento de desempolvar muy gratos recuerdos.

Twinsen ha vuelto. Los seguidores de una de las aventuras más divertidas que hayamos jugado están de enhorabuena, ya que a nuestros monitores llega por fin la tan esperada segunda parte de las peripecias de este simpático personaje en **Little Big Adventure 2**.

Manteniendo la sabia mezcla de aventura gráfica y arcade de plataformas de la primera parte, y añadiéndole un entorno gráfico totalmente renovado, los programadores de Adeline han conseguido desarrollar un producto que hará las delicias de nuestros cansados ojos, sin perder por ello un ápice de diversión.

Para los que se perdieron esta joya en su momento, hay que comentar que el juego se basa en dos líneas fundamentales. Por una parte debes resolver una serie de *puzzles* para avanzar (para lo cual tendrás que conversar con la mayoría de los personajes que te encuentres y usar diferentes objetos que debes hallar), y por otra tener la habilidad suficiente para efectuar los necesarios saltos o eliminar a los enemigos que intenten acabar contigo.

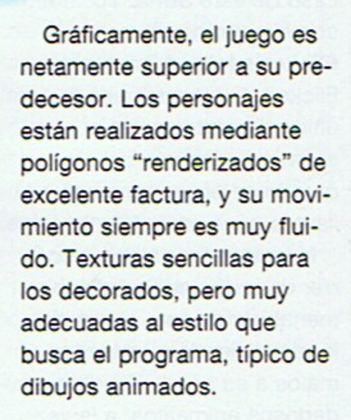
Los modos que puedes elegir para el protagonista son cuatro. Uno denominado normal, cuando quieres conversar con otros personajes,



otro deportivo cuando quieres correr o saltar, agresivo para luchar y sigiloso para pasar desapercibido en momentos complicados. Todo esto basado en una libertad de movimientos absoluta, que te permitirá interactuar con todo lo que te rodea.

El argumento es sencillo. Viajas a distintos planetas en los que debes luchar contra los seguidores del malvado Monje de las tinieblas; así salvarás a tus amigos y lograrás que reine la paz.

Hay cuatro razas amigas en tu planeta Twinsen, y en otros planetas encontrarás hasta cuatro razas más. Todos los enemigos actúan por sí mismos, y por tanto se pueden adelantar en cualquier momento a tus acciones, complicándote más la consecución de tus objetivos.



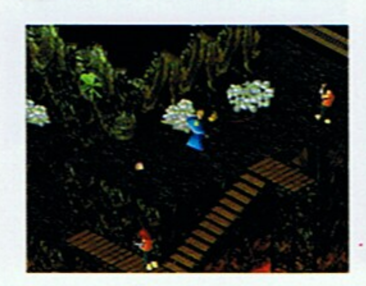
Gráficamente, el juego es netamente superior a su predecesor. Los personajes están realizados mediante polígonos "renderizados" de excelente factura, y su movimiento siempre es muy fluido. Texturas sencillas para los decorados, pero muy adecuadas al estilo que busca el programa, típico de dibujos animados.

L. MARTÍNEZ









ALTERNATIVAS



BROKEN SWORD 2
Revolution•Virgin
Segunda entrega de una aventura entretidísima.



LAST EXPRESS
Broderbund•Electronic Arts
Un tipo de aventura más indicado a los mayores de la casa.



YO LAS TENGO TODAS

1.995 ptas

MOTOCICLISMO

CD-ROM

Todas las Motos del Mundo



A la venta en...

● **Kioscos** ● **Grandes superficies** ● **Tiendas de informática**

Si prefiere recibirlo en su domicilio sin recargo alguno, solicite su ejemplar por teléfono:

(91) 347 01 37 - (93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 15 horas.

...envíe el cupón por fax:

(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...o envíe el cupón por correo:

Atención al lector
Luike-motorpress:
Ancora 40
28045 Madrid.
Rbla. de Catalunya, 91-93, 3°
08008 Barcelona.

CUPON DE PEDIDO

Solicito los CD-ROM que a continuación detallo, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

Sí	Título	PVP	PVP (Europa)	PVP (resto mundo)
❑	CD Motociclismo Todas las Motos del Mundo	1.995	2.795	3.395
❑	CD Autopista Súper Pruebas 2	2.995	3.795	4.395
❑	CD Autopista Catálogo 97	4.900	5.700	6.300
❑	CD Motociclismo Grandes Premios 96	2.995	3.795	4.395

Importe Total ______

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ______
Dirección ______
Población ______ C.P ______ Provincia ______ País ______
Teléfono ______ DNI/NIF ______

FORMA DE PAGO :

❑ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.

❑ Tarjeta de crédito nº ______

Visa ❑ 4B ❑ Master-Card ❑ Amex ❑

Fecha de caducidad ______ / ______

Firma

______
(Titular de tarjeta)

VIRTUA FIGHTER 2

Los conocidos luchadores de Sega vuelven al PC desde la consola Saturn con energías renovadas, en un torneo que hará historia en el mundo de los videojuegos.

La compañía nipona siempre ha sido una de las mejores programadoras en lo que a máquinas recreativas se refiere. Algunas, como *Bank Panic*, *Space Harrier*, *Hang-On* o *After Burner*, se mantienen en nuestro recuerdo como esos grandes clásicos que son.

Al crear sus propias videoconsolas, también tomaron al asalto nuestras casas, pero ¿por qué hasta ahora no se habían decidido a introducirse en el mundillo del PC? Principalmente porque las videoconsolas de última generación les ofrecían mayor potencia a la hora de convertir sus grandes éxitos a versiones caseras. Pero ahora las cosas han cambiado.

En efecto, con los ultrarrápidos procesadores, tanto gráficos como en placa base, con que cuentan los PCs modernos, es posible mantener no sólo un nivel aceptable, sino a veces también superar al original.

En el caso que ahora nos ocupa es casi imposible, por decirlo de alguna manera, superar al original, pero por lo menos sí ha superado a la versión de Sega Saturn, en la cual está inspirado. Se han mantenido todos los modos de juego de la versión antes mencionada, pero los luchadores se mueven bastante mejor en pantalla.

Así, en Arcade Mode deberás enfrentarte a los rivales con el mismo modelo que la máquina original, mientras que en Expert Mode no recuperarás energía, y en VS Mode jugarás contra un amigo (ya sea en el mismo ordenador o por conexión vía módem o Internet).

El modo Team Battle, te permite elegir un grupo de luchadores para enfrentarte a otro seleccionado por otro jugador o por el ordenador. En Time Attack, por último, deberás acabar con el máximo número de enemigos en el menor tiempo posible. Como ves, han contemplado todas las posibilidades.

Por otra parte, también podrás ver repeticiones de algunos combates en Watch Mode, y en Portrait Mode verás imágenes a altísima resolución de los personajes, que no te debes perder bajo ningún concepto.

Gráficamente es impresionante, siempre y cuando hayas instalado el juego en su totalidad. Sólo así podrás obtener color 16 *bits*, además de fondos en alta resolución. De todos modos, esta opción solo es recomendable si cuentas con un Pentium 200 MMX o superior.

RECOMENDADO













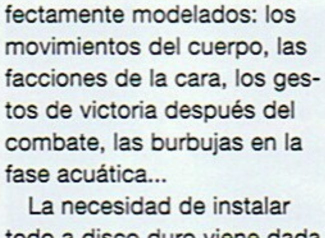








Aun así, el juego a veces va a saltos, dependiendo de lo fragmentado que tengas el disco duro. Si tu equipo tiene unas prestaciones inferiores, también podrás disfrutar con el programa, pero te aseguramos que no es lo mismo. Como ya ocurriera en otros juegos de la casa como *Virtua Cop*, la calidad gráfica se resiente mucho (en este caso sobre todo en los fondos). Y es que están acostumbrados a plataformas muy potentes.



Los personajes están perfectamente modelados: los movimientos del cuerpo, las facciones de la cara, los gestos de victoria después del combate, las burbujas en la fase acuática...

La necesidad de instalar todo a disco duro viene dada porque la banda sonora está grabada en formato Audio CD, y los programadores no quieren "tirar" del CD-ROM en las cargas del programa. No nos extraña, ya que es una de las BGMs más impresionantes que hemos podido ver (se nota su antepasado "consolero"). Los gritos, los golpes y las voces también han sido cuidados, como en cualquier buen título de lucha. Gracias a ellos, sumergirse en el juego es más fácil.

En resumen, se trata de un programa imprescindible y, aunque los requerimientos para disfrutar "a tope" de él son excesivamente elevados, creemos que merece la pena. Se trata de uno de los mejores títulos de lucha que podemos encontrar hoy en día para nuestros queridos PCs.

Si a esto le añadimos que han incorporado todas y cada una de las opciones de la versión de Sega Saturn (incluso el divertido sistema de poner el nombre en el récord golpeando las distintas letras en tres dimensiones hasta hacerlas caer), el magnífico **Virtua Fighter 2** demuestra que a estas alturas los PCs no tienen nada que envidiar a las consolas de última generación.



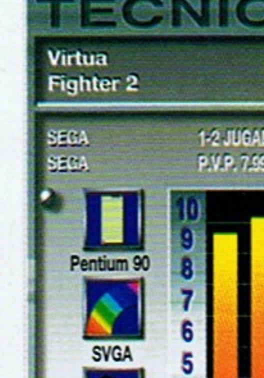
A ver cuándo los responsables de Sega se deciden y tenemos una versión de su último éxito de las máquinas recreativas, *Virtua Fighter 3*, una estrella del género.

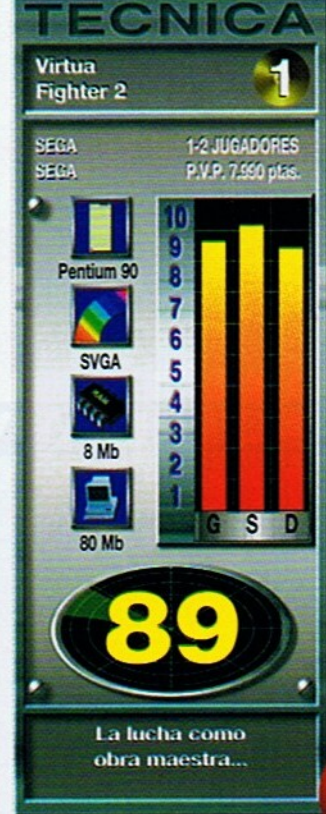
D. GOZALO











ALTERNATIVAS



VIRTUA FIGHTER
Sega•Sega
Primera entrega de esta excepcional saga de programas de lucha.



VIRTUA COP
Sega•Sega
Dentro de poco disfrutaremos de la segunda parte de este título.



WORLDWIDE SOCCER
Sega•Sega
Esto es juego de fútbol, y lo demás son pamplinas...

SPEEDBOAT ATTACK

El revuelo causado por las tarjetas 3D nos hacía pensar que los juegos iban a avanzar por el buen sendero, pero siempre tiene que haber una oveja en la familia, si no negra, muy oscura.

Parece que se avecina la moda de los simuladores de carreras de lanchas acuáticas, que ya ha tomado los salones de máquinas recreativas.

En este caso son las compañías Telstar y Criterion Studios las que se han atrevido con tan singular tema, introduciendo además armas, como ametralladoras y misiles, para hacer más interesante el transcurso de las competiciones. Con las opciones típicas de esta clase de juegos, **Speedboat Attack** te permite competir contra el ordenador o contra otro jugador en diez diferentes circuitos de todo el mundo, con seis distintas barcas ultrarrápidas.

De entrada, que este título no estuviera programado por los simpáticos chicos de Telstar, sino por Criterion Studios, creadores de esa "patata lúdica" llamada *Scorched Planet*, nos hizo temer lo peor. Sin embargo, parece que "no es tan malo el demonio como lo pintan".

Técnicamente, **Speedboat Attack** es un caso curioso. Aprovecha los recursos de los procesadores MMX y de las tarjetas 3Dfx, pero gráficamente es bastante malo. Los menús de opciones resultan curiosos y atractivos. Sin embargo, una vez dentro del juego, efectos como el del agua o la pérdida de polígonos de las naves al introducirse en el agua (en lugar de ver transparencias, como haría cualquier buen programador), asustan a cualquiera.







Dentro de las distintas cabinas de las lanchas la sensación de velocidad es nula, y en la vista exterior el manejo es demasiado pronunciado. Es decir, si pulsas un poquito de más las teclas de derecha o izquierda, las lanchas se separan demasiado de su trayectoria inicial, haciendo el programa bastante injugable. En el apartado sonoro tampoco se han esforzado mucho, pero por lo menos se salva de la quema.

Menos mal que han incorporado un modo de dos jugadores en pantalla partida, lo cual le da algo más de vida al producto. De todas maneras, si le hechas un vistazo en movimiento seguramente te arrepentirás de haberlo hecho. Lástima, porque con un poquito de esfuerzo podría haber sido un título bastante bueno. Creo que las compañías debieran comenzar a reconsiderar su postura ante las tarjetas 3D.

E. ARIAS





FICHA TÉCNICA



ALTERNATIVAS



WIPEOUT 2097
Psygnosis•Electronic Arts
Todo un juego de carreras con naves futuristas.



HARDCORE 4X4
Gremlin•Arcadia
Un programa de coches 4x4 de no muy buena factura.

688(I) HUNTER/KILLER

De las profundidades abisales emerge un nuevo título de Jane's... Electronic Arts nos tiene ya acostumbrados a buenos juegos y este gran simulador no nos defrauda.

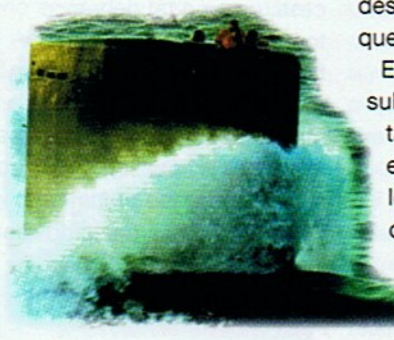


El sonido del sónar es como música en tus oídos. Los torpedos están preparados en sus tubos y los misiles se encuentran a punto de asestar un golpe mortal. Tu mano tiembla levemente sobre el botón rojo. La decisión es tuya.

Así podría ser una de las múltiples aventuras del último simulador de Jane's Combat Simulations, que viene de la mano de Electronic Arts. Un programa bien acabado en sus detalles y con un realismo que a veces te hace olvidar que estás ante el monitor.

Como la mayoría de los simuladores de submarinos, **688 (I) Hunter/Killer** es relativamente tranquilo. Un submarino no es lo mismo que un F-16. Pero cuando estás enfrascado en un buen combate, a veces faltan manos para no terminar hundido.

El juego dispone de doce estaciones de operaciones con un detalle técnico impresionante. Por si eso fuera poco hay una vista 3D animada que permite pasar de una estación a la siguiente. Las ventanas en las que se ve la



acción son completamente 3D (no así los paneles de mando), aunque su tamaño deja mucho que desear.

Tampoco basta con el Pentium 90 que se pide en los requerimientos mínimos si se quiere disfrutar al máximo de la animación. Para verla sin tirones es mucho mejor, desde luego, el Pentium 166 que se recomienda.

El nivel técnico inherente y subyacente al juego es brutal. Todo el entorno físico está basado en datos reales, mapas topográficos y oceanográficos de última generación y, cómo no, en el asesoramiento del contratista norteamericano que se dedica a desarrollar simuladores de submarinos para la armada estadounidense. Debido a ello, el magnífico manual (en castellano, como todo el juego) es un auténtico libro de referencia técnica.

El sonido es un poco pobre y la música no es nada del otro mundo, aunque son correctos en lo que al entorno de juego se refiere. El programa permite hasta ocho jugadores, tanto en red local como a través de Internet, y dos en una conexión directa de módem a módem.

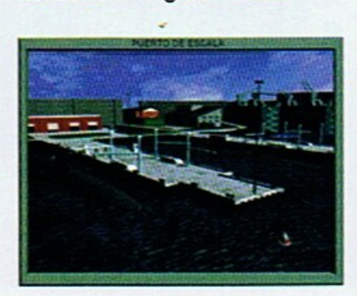
En resumen, un producto que te permitirá pasar largas horas "sumergido" en tus tácticas militares, para poder llegar a buen puerto.



F. ESCUDERO



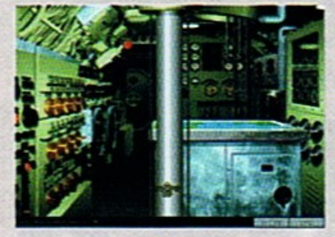




ALTERNATIVAS



SSN TOM CLANCY
Simon & Schuster•Virgin
Un programa moderno aunque un tanto aburrido para jugar.



SILENT HUNTER
SSI•Proein, S.A.
Clásico entre los clásicos de los simuladores de submarinos.



LEGO ISLAND

Los juguetes se revelan: Tras muchos años siendo simples artefactos de plástico frío y sin vida, están reclamando a gritos una oportunidad en las pantallas de todo el mundo.

Tras muchos años de historia, que un juguete tomase vida sólo era considerado digno para una historia de terror. (Salvo en piezas clásicas como Cascanueces). Todos recordamos el muñeco psicópata llamado Chucky, la terrorífica muñeca de Amityville y muchas pesadillas de ventriloquia que nos han hecho pasar muy malos ratos.

Entonces llegó el bueno de John Lasseter y, con un par de cortos y una obra de arte llamada *Toy Story*, nos dijo sabiamente que los juguetes son buenas personas.

Los amigos directivos de la empresa que distribuye los famosos juguetes de Lego, intentando aprovechar un filón medianamente sin explotar (recordemos los divertidos juegos de los conocidos *Micromachines*), han decidido llevar al ordenador las aventuras de sus insignes ladrillos.

El juego, una vez que uno se convence de que puede probarlo sin recibir a cambio una descarga de ira divina, es un amasijo insoportable de falta de ganas. Es como si realmente se hubiesen centrado en la idea principal, hubiesen diseñado un montón de animaciones y se hubiesen olvidado de darle algo de jugabilidad o de consistencia narrativa. Claro que se presiente que es un título para los más pequeños de la casa, y como tal debemos tomarlo. Lo que a los "adultos" puede parecer un soberado aburrimiento, a mi hermanito pequeño le parece de lo más divertido.

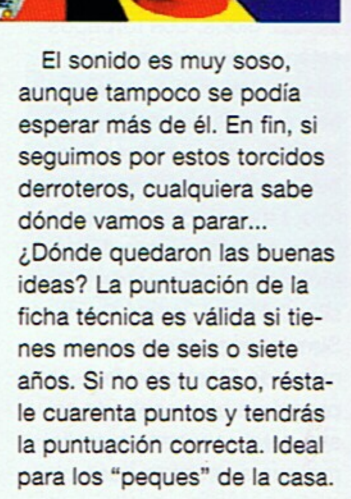


El entorno que pretende tener el juego es parecido a juegos como *Los Teleñecos en la Isla del Tesoro* o *Monthy Python´s and the Quest of Holy Grail*.

Los gráficos son animaciones de los dichosos muñecos amarillos despedazándose salvajemente por las calles de su isla, donde han sido condenados al ostracismo del mundo informático. Dentro de esta isla formada de Lego podrás manejar coches y motos acuáticas con cualquiera de los cinco diferentes personajes que hay.







El sonido es muy soso, aunque tampoco se podía esperar más de él. En fin, si seguimos por estos torcidos derroteros, cualquiera sabe dónde vamos a parar... ¿Dónde quedaron las buenas ideas? La puntuación de la ficha técnica es válida si tienes menos de seis o siete años. Si no es tu caso, réstale cuarenta puntos y tendrás la puntuación correcta. Ideal para los "peques" de la casa.

V. Sánchez



ALTERNATIVAS



MUPPETS EN LA ISLA...
Activision•Proein, S.A.
Otro juego para niños, pero bastante más divertido.



BARBIE: CREA TUS VÍDEOS
Mattel•Arcadia
Un programa educativo con la Reina de las Muñecas.

BEASTS & BUMPKINS

Una sabia mezcla de lo mejor de cada estilo pensada para llegar directamente al corazón de todos los usuarios, merced a su hilarante humor, a su gran calidad y a su indiscutible *savoir faire*.

El rey Roland ha hecho un pacto con las fuerzas del mal. Tú, que te has negado a seguir sus negros designios, has sido desterrado a la isla de Aorta y apenas cuentas con unos pocos seguidores con los que empezar una nueva vida lejos de tu antiguo hogar, con la esperanza de volver algún día y reinstaurar el bien en todo el reino.

Para ello tienes que empezar prácticamente de cero, prescindiendo de todos los avances y toda la organización propia de una sociedad establecida, y lograr reunir el suficiente dinero y un ejército poderoso para volver con posibilidades de triunfo.

Electronic Arts nos presenta un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época del medievo. En él te vas a encontrar con curiosas novedades hasta ahora no vistas en este tipo de juegos. No sólo se trata de construir las típicas edificaciones y de producir los aguerridos guerreros de siempre.

Deberás preocuparte continuamente de las necesidades de tu población, y no sólo de las referentes al estado de su barra de vida. Tienes que tener en cuenta su salud, su estado de ánimo, su edad y muchos otros factores, entre los que se incluyen las necesidades amorosas, con lo que tendrás que tener un equilibrio entre hombres y mujeres.

Así, tus ciudadanos pasarán de la infancia a la vejez, e incluso desarrollarán comportamientos anómalos, como robos o escasa sociabilidad, que deberás poner medios para corregir.









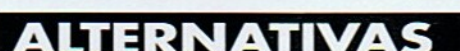
No puedes descuidar tampoco el sustento de tus conciudadanos, basado en la agricultura y ganadería tradicionales. Todo esto hace que el juego sea innovador, puesto que tus súbditos pasarán por todas las etapas de la vida. Por decirlo de alguna manera, no estás ante un juego de estrategia en tiempo real, sino ante un programa de tiempo real estratégico.

Los gráficos, de buena calidad y de concepción simpática, hacen aún más agradable seguir las evoluciones de los personajes a lo largo y ancho de la pantalla.

Si añades a esto unos diálogos digitalizados divertidos y una música medieval de buena calidad en pistas de CD Audio, tendrás uno de los pocos juegos que no cansan el oído ni la vista del jugador.

Beasts & Bumpkins cuenta con todos los alicientes para enganchar a los usuarios.

L. MARTÍNEZ





CONSTRUCTOR
Acclaim•New Software Center
Estrategia inmobiliaria en unos barrios un tanto peligrosos.



FALLEN HAVEN
Interactive Magic•Friendware
El futuro cada vez está más cerca, tal y como demuestra este juego.



CONSTRUCTOR

Una empresa de construcción de edificios puede convertirse en toda una aventura... Sobre todo si tiene implicaciones con la mafia y unas oscuras estructuras del propio Estado.

Me pregunto qué hubiese sido de nosotros si en el famoso *Sim City* hubiesen añadido un ayuntamiento rival que nos hiciese la competencia. La respuesta es muy fácil: como alcaldes hubiésemos podido mandar a una panda de gansters a torturar a la mujer de nuestro competidor, o algo similar (lo cual hubiera sido bastante divertido, por cierto...).

Algo parecido nos plantea este **Constructor**, de System3, como si de una segunda parte de *Sim City* se tratase. Dejas la Alcaldía, llevándote contigo todo el dinero de la extorsión que has realizado en tus años de funcionario mayor. Y, por supuesto, todos tus contactos con la mafia, para dedicarte, del mismo modo oscuro, al mundo de la inmobiliaria. Un paraíso para la ilegalidad y los más sucios y bajos sentimientos morales y éticos. Así, deberás generar tus propios recursos, ya que al principio no cuentas con mucho presupuesto, para, según avances, crear cosas aún mayores.

RECOMENDADO

Por supuesto, y como si de la vida real se tratase, tienes competencia en este mundo, y muy dura. En efecto, más que ganar todo el dinero del mundo, tu misión en este juego es que no lo gane ninguno de los rivales. Naturalmente, ellos intentarán hacer lo mismo, así que deberás mantenerte ojo avizor si no quieres que acaben





contigo y tus sueños de grandeza. Se trata de una parte del juego muy importante, ya que cualquier despiste te puede costar caro.

El sistema de juego, muy parecido al de muchos otros programas de este género, te permite, mediante un gran número de iconos, dar las órdenes necesarias a tus empleados para que tus construcciones empiecen a llevarse a cabo fácilmente. O, simplemente, para que las de tu rival no lleguen a buen puerto. Ten mucho cuidado, porque no son tontos y pueden provocar grandes desperfectos a tu organización.

Además de la propia originalidad del evento, también puedes encontrarte, como sorpresa, que han mejorado hábilmente todos los detalles que tenía *Sim City*. Lo que se tardaba en éste en construir una casa, lo tardarás ahora en suministrar madera para la construcción, amueblar una casa o sobornar a la policía. Dependiendo del dinero que te gastes en cada acción, los habitantes del barrio seguirán en él o se irán al

















vecindario de un competidor. Aunque también puedes atraerlos al tuyo, con acciones como montar una fiesta de punkys en la calle o enviar a una panda de muertos vivientes para que tomen una casa.

Los gráficos, coloristas y divertidos, acompañan igualmente a la originalidad del programa. Los escenarios del juego están cargados de detalles; hay gente que se toma en serio todo lo que realiza, como es el caso de System 3.

En la sorprendente *intro*, con unas animaciones "renderizadas" en tres dimensiones, muy al estilo de los dibujos animados, te muestran una de las acciones de la mafia que puedes ordenar durante el transcurso del programa. Además, en la ventana de la esquina superior derecha de la pantalla aparecen animaciones del mismo estilo cuando seleccionas algún personaje o edificio. Estos personajillos son muy simpáticos (como los obreros o los zombies de la casa del terror), y logran animar aún más el *look* general del programa.

Por otra parte, lo que se refiere a los gráficos en sí del "mapeado", están diseñados desde una perspectiva isométrica. Como están en Super VGA, han permitido a los programadores diseñarlos con todo lujo de detalles.

El programa se comporta correctamente durante toda la partida, y aunque llenes el mapa de edificios y personajes (por supuesto siempre que tengas dinero para ello), el juego sigue su curso sin problemas y sin ralentizaciones gráficas, como comprobamos en otros productos del género.

En cuanto al sonido, un apartado al que no siempre se le da la importancia que se merece, está perfectamente realizado, con músicas y efectos digitalizados muy simpáticos. No es de extrañar que así sea cuando todo el juego está repleto de esta clase de detalles.

En Gran Bretaña se ha alzado al número Uno desde el mismo día de su lanzamiento, lo cual es normal si tenemos en cuenta lo divertido que es. Quizá no sea el juego ideal para los que busquen acción y más acción, pero los amantes de la estrategia quedarán encantados con este programa, sobre todo teniendo en cuenta que la versión final estará doblada a nuestro idioma (las fotos que podéis ver corresponden a la versión inglesa). Además, sabemos de buena fuente que ya se está preparando una segunda parte, así que por lo visto tendremos **Constructor** para rato.





V. Sánchez
A. Greppi

FICHA TECNICA

Constructor 1

SYSTEM 3 — 1-4 JUGADORES
NEW SOFTWARE — P.V.P. Consultar



85

La quintaesencia del ladrillo.

ALTERNATIVAS



IMPERIUM GALACTICA
GT Interactive•New Software Center
Estrategia económica espacial con algo de *Command & Conquer*.



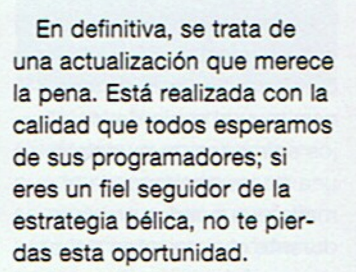
X-COM 3: APOCALYPSE
Microprose•Proein, S.A.
Más estrategia espacial, aunque con bastante menos economía...



MAGIC, THE GATHERING
Microprose•Proein, S.A.
Estrategia con tintes de rol, basada en el clásico juego de cartas.



RED ALERT: THE AFTERMATH

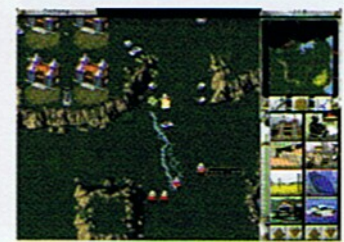


La estrategia más adictiva de la historia del software lúdico toma un renovado impulso gracias a este disco de misiones que te hará revivir lo más crudo de la eterna amenaza roja.

Command & Conquer marcó un auténtico hito en el mundo de la estrategia bélica. Después de su fulgurante aparición, empezaron a salir al mercado todo tipo de títulos que intentaban aprovecharse de su éxito. Pero ninguno lo hizo de manera más brillante que el gran *Red Alert*, la segunda parte, creada por los mismos chicos de Westwood Studios. Era una muy digna segunda parte, que redondeaba las capacidades de la primera y sabía mantener vivo el mito...

Como ya ocurriera con *Command & Conquer* y con la anterior actualización de *Red Alert*, llamada *Counter Strike*, la propia Westwood se ha encargado de llevar a cabo la actualización que renueva las posibilidades del programa. **The Aftermath** revisa todos los distintos aspectos del juego.





En primer lugar, tienes a tu disposición dieciocho nuevas misiones, que tienes que cumplir con serenidad y pulso firme, pues un solo instante de duda puede ser fatal para ti y para todo tu equipo. La dificultad de estas misiones es similar a las del producto original.

Las unidades que manejas también han sido renovadas, tanto si utilizas un bando como si te decides por el otro. En sí mismo no es un cambio demasiado relevante, pero están realizadas con mimo; además, es sabido que los cambios grandes se consiguen por medio de muchos cambios pequeños.

Las posibilidades multijugador del *Red Alert* están aquí totalmente aprovechadas. Han incluido más de 100 mapas para esta opción, algunos de los cuales están especialmente diseñados para partidas entre 2 ó 4 jugadores. Los amantes de esta modalidad de juego no quedarán defraudados.

El sonido, por su parte, también ha sido remozado. Un total de 8 nuevos temas amenizarán tus partidas con un programa que a estas alturas es todo un mito.

En definitiva, se trata de una actualización que merece la pena. Está realizada con la calidad que todos esperamos de sus programadores; si eres un fiel seguidor de la estrategia bélica, no te pierdas esta oportunidad.

D. MELGUIZO









E.C.T.S. '97



La feria europea más importante del sector ha tenido lugar, una vez más, en la ciudad del Támesis. En esta ocasión el protagonista indiscutible ha sido el universo de las 3D, que empieza a dominar el mercado.

El sector sigue en plena forma. Este año el Entertainment Computer Trade Show de Londres ha necesitado que los organizadores habiliten dos pequeños pabellones más... Se trata sólo de una pequeña muestra de la vitalidad que todavía conserva este joven mercado.

Las más importantes compañías estuvieron presentes con sus mejores productos, a pesar de su reciente estancia en la feria E3 norteamericana. También hemos podido disfrutar de compañías de menor relevancia que empiezan a hacerse con un sitio merced a su originalidad.

Destaca, sobre todo, la omnipresencia de las tres dimensiones. Para ser más exactos, de las tarjetas 3D. Se trata de un auténtico boom al que se ha apuntado prácticamente la totalidad del sector. No podemos negar que las cualidades de tales tarjetas son realmente magníficas. Sería muy difícil hacer de otra forma lo que es posible conseguir con ellas. Sin embargo, este impulso del mercado va a necesitar un desembolso no pequeño por parte de los usuarios... En fin, por unas razones o por otras, empieza a ser imprescindible poseer una tarjeta 3D si quieres disfrutar plenamente de los futuros programas... y de muchos de los presentes.

Aunque la asistencia de las compañías a la feria nos satisfizo con creces, no podemos decir lo mismo de las novedades que presentaron, más bien escasas. Esto se debe a que nuestra querida feria europea vive, lamentablemente, a la sombra de la impresionante Electronic Entertainment Expo que tiene lugar en los Estados Unidos. Así, no han dejado el tiempo necesario para que el mercado se airee un poco y nos lleguen más novedades.

De todas maneras, nuestros corresponsales en la ciudad de las brumas han hecho lo posible para separar la paja del heno. Así pues, intentaremos hacer lo posible para mostrarte esas novedades y pequeñas joyas que, de todas maneras, se encontraban escondidas entre la maraña de productos más o menos conocidos.

En resumen, tiene que quedarte bien claro sobre todo una cosa: las tarjetas 3D tienen ya un puesto de lujo en el mercado, asegurado por la mayor parte de las compañías. Esperemos que el año que viene espacien un poco más las dos ferias más importantes del sector.

A. Greppi
D. Gozalo



Los *stands* este año eran incluso más grandes que en otras ocasiones, debido al aumento de pabellones.

VIRGIN INT.

Aunque ya mostraron la mayoría de sus nuevos productos en el E3, Virgin no podía faltar a una cita de esta categoría. La estrella del evento fue, sin duda, **Blade Runner**, de Westwood Studios. Si bien nosotros fuimos los únicos de la prensa especializada española en ver el juego en Atlanta, en Londres se hizo la presentación oficial para todo el mundo. De Westwood también pudimos ver una nueva entrega de *Command & Conquer*, **Sole Survivor**.



Sabre Ace

Además, como suele ser la tónica dominante en todas las ferias desde hace dos años, volvimos a ver una presentación de **Lands of Lore II**, cuya fecha de salida al mercado sigue siendo un misterio. En cuanto a otros títulos de la casa, a los ya conocidos **Tone Rebellion** o **NHL Powerplay '98**, añadieron novedades como **Superbikes** o **Screamer Rally**, del cual te hablamos este mes en las "Previews".

Respecto a los simuladores, al ya en otras ocasiones mencionado **Sabre Ace**, debemos añadir **F-16 Agressor**. De Bethesda nos mostraron una nueva entrega de la serie *Elder Scrolls*, con el sobrenombre de **Battlesphire**. Para finalizar, no debemos olvidar **X-Fire**, de Sirtech, y el juego de Internet **Subspace** de la propia Virgin.



Blade Runner



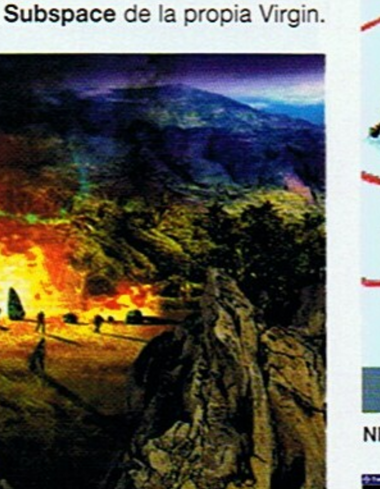
Elder Scrolls: Bettlesphire



F-16 Agressor



NHL Powerplay '98



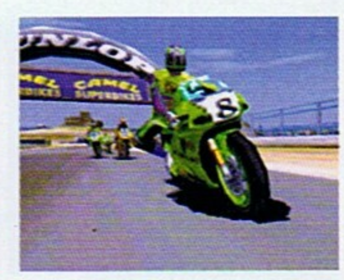
Lands of Lore II



C&C: Sole Survivor



Tone Rebellion



Superbikes



X-Fire



Subspace

GROLIER

Aunque esta compañía lleva poco tiempo en el mercado, juegos como su archiconocido **Banzai Bug** la han dotado de una fama merecida.

Dentro de su nueva serie de juegos para PC (debemos pensar que dedican más sus esfuerzos a los productos multimedia), pronto saldrá el esperado **Perfect Assassin**. Otra de las sorpresas que mantienen para el año que viene es el curioso **Dragonflight**.





Perfect Assassin



Xenocracy

Otros dos títulos bastante interesantes son **Xenocracy**, una aventura submarina con un gran componente arcade, y **V2000**, un arcade de "matar" de los de toda la vida, pero con gráficos que aprovechan las tarjetas 3D.



V2000

ELECTRONICS ARTS

Aparte de la nueva versión de *Fifa*, llamada **Fifa '98: rumbo al Mundial**, y de **NHL '98**, productos de los que os hablámos en la sección de "previews" de este mes, Electronic Arts contaba con unos cuantos títulos bastante interesantes, tanto propios como de sus afiliados.



Andretti '98



WC: Prophecy



Gettysburg

Así, **Andretti '98** y **NBA Live '98**, son nuevas opciones para los seguidores de los juegos del sello EA Sports. El primero se basa en la Fórmula Nascar de carreras de coches, mientras que el segundo en la liga de baloncesto del mundo.

De Bullfrog mostraron una versión más avanzada de **Populous III**. De EA Studios vimos por primera vez **Nuclear Strike**, de la divertida saga de helicópteros de la casa, y de Origin la última entrega de la saga *Wing Commander*, de nombre **Prophecy**.

De la especialista en simuladores militares, Jane's, debemos destacar dos importantes productos: la segunda entrega de **Longbow** y el novedoso **F-15**, basado en el conocido caza de combate americano.

De las casas asociadas como Firaxis, Accolade o Anand, pudimos ver **Gettysburg**, **Test Drive 4** y el curioso **Galapagos**.

Además, realizaron un anuncio bastante importante. Han comprado una veterana del sector, Maxis, adquiriendo productos de la talla de **Sim City 3000**, que saldrá en breve al mercado internacional, ya bajo su nuevo dueño.



NBA Live '98



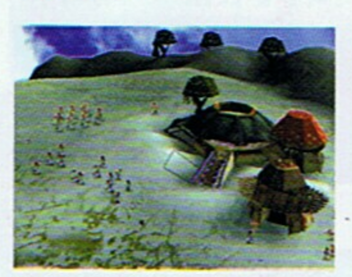
Galapagos



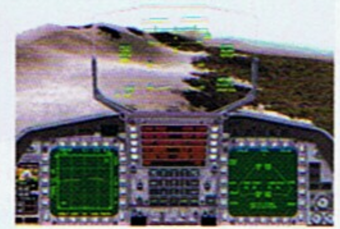
Nuclear Strike



Test Drive 4



Populous III



F-15



Longbow 2

INTERPLAY

Otra de las veteranas del sector, cuenta con varias sorpresas interesantes. Así, de Shiny encontramos los interesantes **Earthworm Jim 3D** y **Messiah**, este último protagonizado por un angelito en un mundo futurista. De *Star Trek* podremos ver dos nuevos juegos, el ya mencionado anteriormente **Starfleet Academy**, y la aventura **Secret of Vulcan Fury**.



Powerboat

Otros títulos que pueden resultar bastante interesantes son **Powerboat**, **Die by the Sword**, **Baldur's Gate**, o **Crime Killer**.

Para el final hemos dejado la secuela de *MAX*, que ahora se llamará **MAX 2**.



Baldur's Gate



Crime Killer



MAX 2



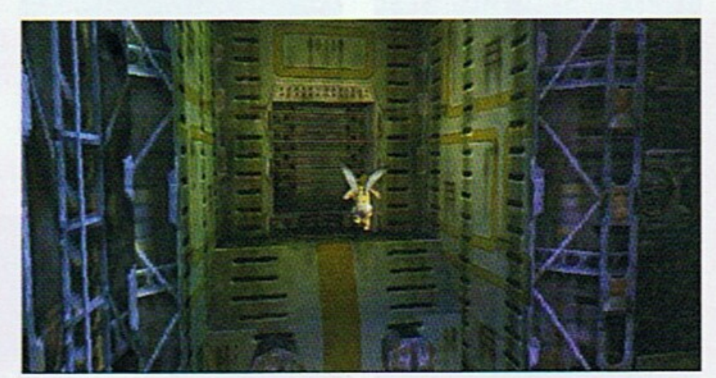
Earthworm Jim 3D



Die by the sword



ST: Secret of Volcan fury



Messiah



Fun Dazzle Magic Land



Phoenix Rising

TEAM 17



Addiction Pinball

Los creadores de la divertida saga *Worms*, de cuya segunda entrega os hablamos este mes en la sección de "previews", tienen cuatro diferentes programas en preparación para la próxima temporada lúdica.



Nightlong

Fun Dazzle Magic Land es una aventura radicada en un curioso mundo 3D, mientras que **Phoenix Rising** es un arcade espacial. **Addiction Pinball** es, como su nombre indica, un *pinball*, y **Nightlong** una aventura.

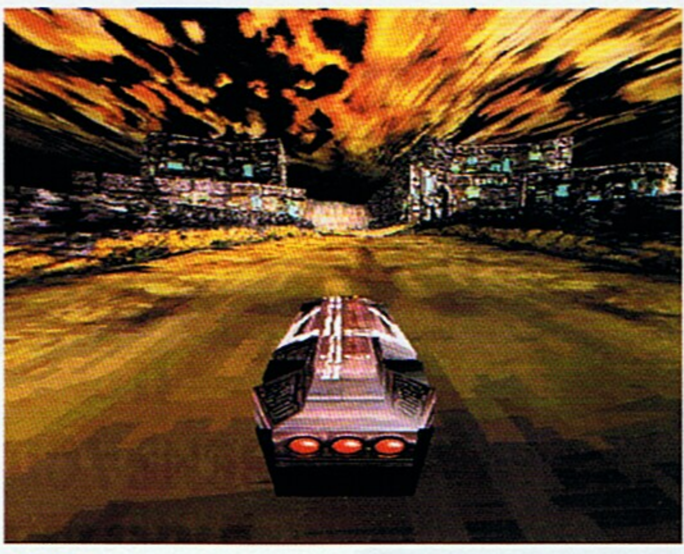
UBI SOFT

Los señores de la compañía francesa Ubi Soft cuentan con varias bazas a su favor para la próxima temporada. Así, podremos ver la versión **Gold** de *Pod*, con nuevos circuitos y coches, y **Rayman Gold**, que nos permite crear nuestros propios mapas.



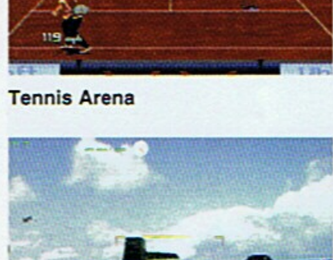

The Comic Family

The Cosmic Family es una curiosa mezcla entre juego y producto educativo, donde asistiremos a la vida de una simpática familia en el espacio, interactuando con sus miembros y demás objetos que encontremos por la casa. Respecto a juegos deportivos, hemos podido ver **Tennis Arena**, el cual es un programa de tenis con jugadores poligonales, y **F-1 Racing Simulation**, el juego de Fórmula 1 del cual puedes encontrar un vídeo de demostración en el CD-ROM de este mes de la revista.



Pod Gold

Más desconocidos son **Sub Culture**, **Redliner Racer** o **Uprising**, todos ellos arcades. La gran sorpresa que esperamos es el juego de plataformas **Tonic Trouble**.



Tennis Arena



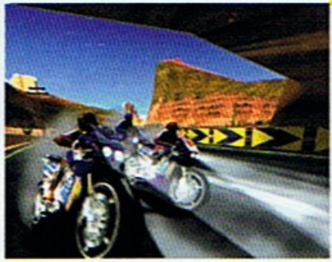
Rayman Gold



F1 Racing Simulation



Uprising



Redliner



Sub culture



Tonic Trouble

NOVALOGIC

En la feria, Novalogic y la compañía de aviación Lockheed Martin anunciaron un acuerdo por el que la empresa californiana del gallego John García obtenía la licencia para hacer un simulador del conocido F-22 de esta importante compañía. A diferencia de su anterior *F-22 Lightning II*, Novalogic ha contado para **F-22 Raptor** con los datos del proyecto original.

También pudimos ver una versión casi finalizada de la segunda entrega del simulador de tanques *Armored Fist*.



Armored Fist 2



F-22 Raptor

SEGA

Tras su éxito con un juego como *Virtua Fighter 2*, no podía faltar una nueva entrega del género de la lucha en PC. Su nombre, **Last Bronx**. Se trata de un espectacular arcade basado en una conocida máquina de Sega para salones recreativos.



Daytona Deluxe



Enemy Z

Si lo tuyo son las aventuras gráficas, **Enemy Z** te introduce en un espectacular ambiente futurista en el que debes enfrentarte a los más peligrosos androides.

Para los amantes de la velocidad, llegan dos juegos de carreras de coches: **Daytona Deluxe** es la versión ampliada de su gran éxito, mientras que **Touring Car** está basado en una máquina completamente nueva.



Sega hizo una espectacular presentación de sus productos.



Last Bronx



Touring Car

ACTIVISION

Pocas son las novedades ofrecidas por Activision en la feria. A los ya clásicos **Hexen II** y **Quake 2**, debemos añadir más arcades 3D como **Sin** o **Pitfall 3D**. Si lo tuyo son los simuladores de *mechs* de batalla, **Heavy Gear** es, sin duda, tu título.

Para los que prefieran emular a Bruce Willis, siempre podrán probar con **Apocalypse**, programa protagonizado por este mítico actor, marido de la no menos mítica Demi Moore.

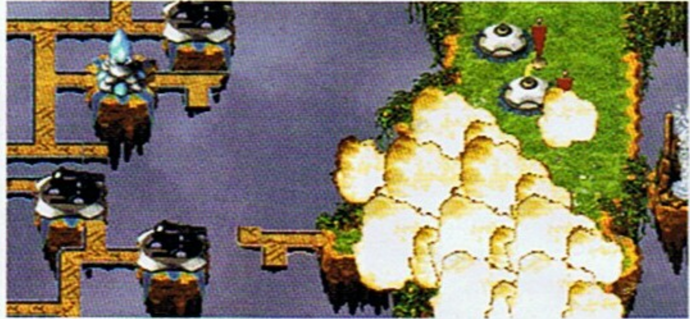
Respecto a la estrategia, **Dark Reign** y **NetStorm** son dos juegos que tener en cuenta. Si prefieres los simuladores de vuelo, entonces prueba **Fighter Squadron**.

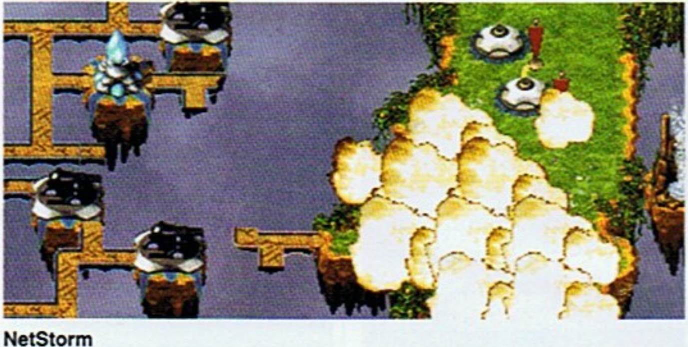


Apocalypse



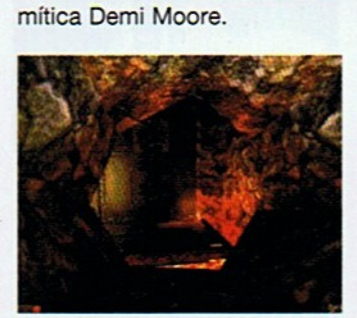
Dark Reign





NetStorm

Sin



Quake 2

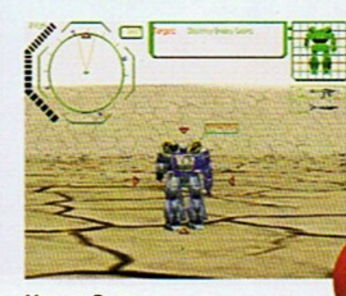


Pitfall 3D



Hexen II

Fighter Squadron



Heavy Gear

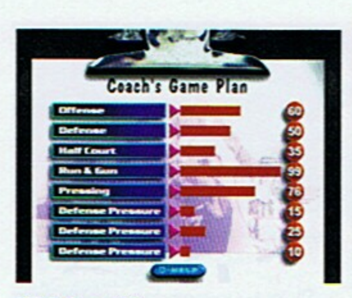
REPORTAJE

ACCLAIM

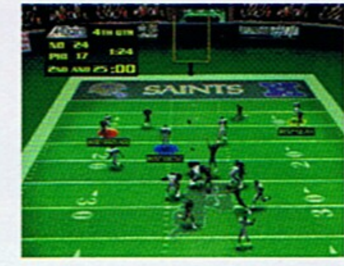
El nuevo sello de Acclaim, Acclaimsports, traerá a partir de ahora todos sus éxitos deportivos hasta nuestras pantallas. Así, debemos mencionar secuelas de grandes títulos como pueden ser **NFL Quaterback Club '98**, **NHL Breakaway '98**, o **NBA Jam '98**, añadiendo el primer juego de fútbol creado por la veterana compañía, denominado **Sports Soccer '98**, del que nos dijeron pretende ser mejor que el clásico *International Superstar Soccer* de la casa Konami.

Si lo que de verdad prefieres son los juegos tipo *Doom*, puedes elegir entre dos títulos bien diferentes. **Turok, Dinosaur Hunter**, está basado en el clásico título de la consola Nintendo 64, e incluso lo supera con el uso de aceleradoras gráficas basadas en el *chip* 3Dfx.

Si te gustan más los juegos en red, es más indicado para ti **Forsaken**. Se trata de una especie de *Descent* muy avanzado. Para finalizar, un juego al estilo de *Tomb Raider*, **ShadowMan**.



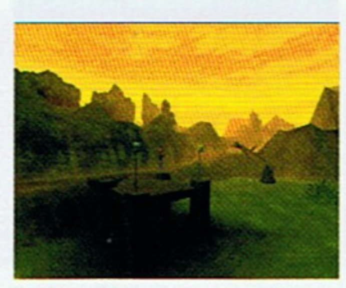
NBA Jam '98



NFL Quaterback Club '98


Forsaken

NHL Breakaway '98


ShadowMan


Sports Soccer '98


Turok, Dinosaur Hunter

HASBRO

La veterana compañía de juguetes siempre ha basado sus títulos en sus conocidos juegos de tablero, como es el caso de **Boggle**, una especie de *puzzle* en tres dimensiones en el que debes descifrar diferentes enigmas.

Pero esta política parece haber cambiado, y nos encontramos con títulos como **Frogger**, basado en la clásica máquina recreativa de la rana que cruzaba la carretera.

Para los amantes de los arcades, **Beast Wars**, basado en la serie de dibujos animados *Transformers*.


Beast Wars

Boggle


Frogger

INTERACTIVE MAGIC

La producción de esta compañía ha aumentado muchos enteros durante este último año. Así, podemos encontrar un estupendo juego de estrategia denominado **Seven Kingdoms**, que mezcla clásicos como *Civilization* con juegos al estilo de *Command & Conquer*, todo ello basado en la época anterior a Cristo.


M1 Abrahams 2

Para los amantes de simuladores de tanques, **M1 Abrahams 2** es su título, y, para los golfistas de pro, **British Open**.


Seven Kingdoms


British Open

EIDOS INTERACTIVE

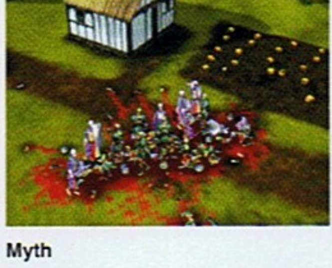
Aparte de títulos que ya os hemos mencionado anteriormente como **Tomb Raider II**, **Deathtrap Dungeon**, **Daikatana** o **Fighting Force**, debemos añadir programas de nuevo cuño, como los "futboleros" **World League Soccer '98**, o **Championship Manager 97/98**.

También parece que a los chicos de Eidos les ha dado por los simuladores de vuelo. Así, los tienen de todos los tipos y formas: **Flight Unlimited 2**, **Joint Strike Fighter**, **Flying Nightmares 2** o el simulador de helicópteros **Team Apache.**

Si prefieres los coches, pronto llegará una nueva versión de su **F-1**, y no debemos olvidar títulos como **Myth**, de Bungie Software, **Ninja**, que es un juego al estilo de *Tomb Raider* pero basado en los míticos asesinos japoneses y **Lunatik**, un *Doom* de la vieja escuela, pero con gráficos de hoy.


Wolrd League Soccer '98


Tomb Raider 2


Myth


F-1


Flight Unlimited 2


Deathtrap Dungeon



Championship Manager 97/98

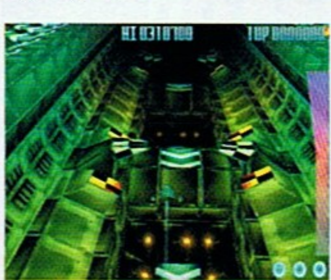

Ninja

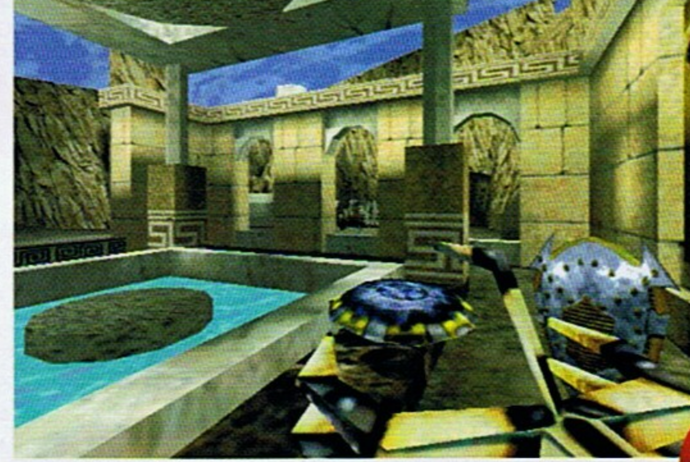

Team Apache


Flying Nightmares II


Fighting Force


Joint Strike Fighter


Lunatik


Daikatana

SIERRA

Roberta Williams nos presentó en persona su próximo juego de la saga *King Quest*,


Roberta Williams

Se trata de un arcade en tres dimensiones mezclado con aventura gráfica, sobre todo en lo que se refiere al sistema de *puzzles*.

Aquellos que prefieran las aventuras de Sierra al estilo antiguo, quedarán asustados con este nuevo sistema, pero Roberta nos prometió que, al fin, resultará interesante.


Mask of Eternity

MICROPROSE

Tras su acuerdo con Team17, Microprose sigue en su línea de sacar productos interesantes al mercado, ya sea a través de su propio sello o a través de Spectrum Holobyte.

Si te gusta la estrategia, hay dos posibilidades. Primero **7th Legion**, una especie de *Command & Conquer* con futuristas soldados y robots, y unos "mapeados" extensos.


European Air War

La otra es **Battletech: MechCommander**. Se trata de una de las licencias de Fasa adquiridas por Microprose y sigue el curso de programas como *Robotech*. Otro de los productos que sigue esta línea de licencias es **Mechwarrior 3**, que es muy parecido a los juegos de Activision.

Si prefieres los simuladores de vuelo, por fin llega **Falcon 4.0**, y además podrás disfrutar de **European Air War**, más al estilo de los clásicos de la compañía. Aparte, podrás ver **M1 Tank Platoon 2**, **Star Trek: First Contact** y el disco de datos de *Magic the Gathering*, llamado **Spells of the Ancients.**


Battletech: Mechcommander


Falcon 4.0



Guardians Of Justice

Magic: Spells Of The Ancients


7th Legion


Dark Earth


M1 Tank Platoon II


ST: First Contact



CRUSADER: NO REMORSE

Tiene, a estas alturas, bastante tiempo de vida, pero este excelente programa de la compañía Origin todavía posee suficiente energía dentro de sí como para ser merecedor de esta aparición a precio reducido. Dentro de su serie CD-ROM Classics,



Electronic Arts se ha decidido a ofreceros este original arcade, que ya ha visto, de todas formas, una segunda parte, también de gran calidad, llamada *Crusader: No Regret*.

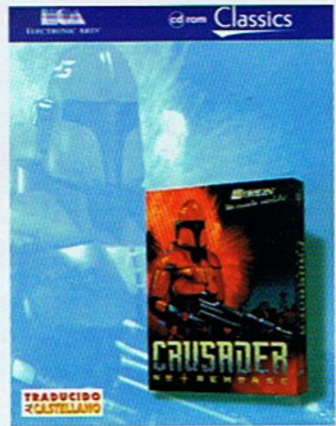
Una perspectiva isométrica te permite disfrutar de un arcade de trepidante acción futurista. Tu misión, como comando punta de la guerrilla de la resistencia, es derrotar al odioso Consorcio Económico Mundial que tiene las riendas del poder en el planeta. Se trata de un programa que



causó auténtica sensación en su momento, por su concepto claro y sencillo y su magnífica realización.

Valoración 70

Si no pudiste disfrutar de **Crusader: No Remorse** en su momento, ahora tienes la oportunidad de hacerlo a precio reducido. La segunda parte mejoraba la



calidad del producto, pero sigue teniendo vigencia; puedes acercarte a él sin miedo.

Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 2.990 pesetas

ASCENDANCY

Más estrategia, en este caso futurista, llega hasta nosotros. En la tradición de programas del género como *Civilization* o *Colonization*, los chicos de The Logic Factory consiguieron un programa con capacidad suficiente como para agradar a todos los aficionados al género. El ser humano ya se ha lanzado a la conquista del espacio exterior.



Mediante los adelantos de la técnica que consigas llevar a cabo, debes conseguir la conquista y el dominio de una nueva galaxia, nuevamente, por su puesto, muy lejana.

Sólo los aficionados al género sabrán apreciar las bondades del programa, de modo que para ellos está dedicada esta aparición



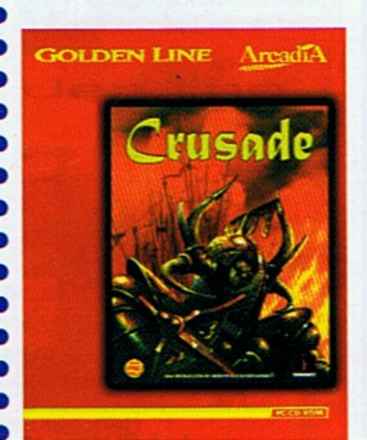
tardía. El bajo precio consigue, de todas maneras, que el programa valga la pena.

Distribuidor: Virgin
Precio: 1.995 pesetas



CRUSADE

Una curiosa mezcla de arcade y estrategia vuelve a nosotros, después de mucho tiempo desde su primera entrada en el mercado. La Edad Media es la época elegida para que lleves a cabo tus hazañas. Tienes que convertirte en el favorito del rey y, más adelante, llegar a ser su sucesor. Para ello, debes llevar a buen término una serie de importantes misiones.





Se trata de un producto que ya en su día poseía tan sólo un interés moderado; y con el tiempo, lógicamente, ha perdido toda posible atracción. Sin embargo, siempre queda algún que otro nostálgico, amante de alguno de los dos géneros representados, que se siente un poco inclinado hacia productos de este tipo. Y, dado que el desembolso que hay que hacer para obtenerlo no es excesivo, tampoco es malo dejar caer los ojos sobre él.

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.990 pesetas





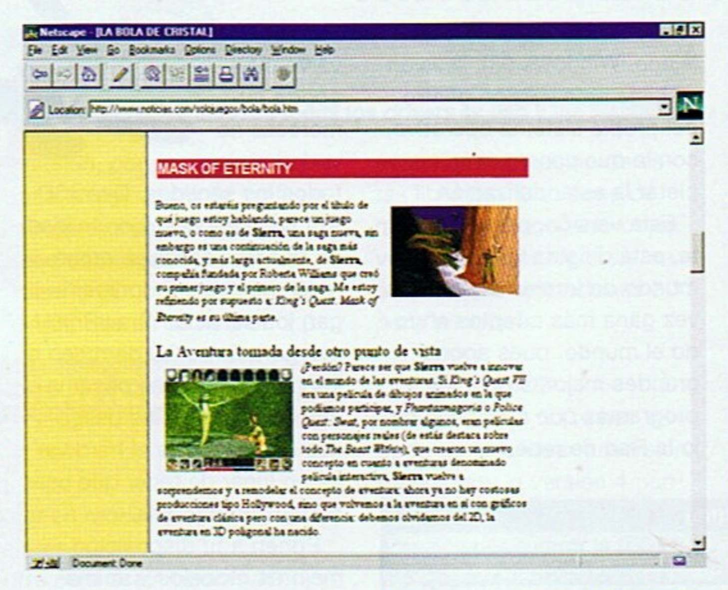
SÓLO JUEGOS

http://www.noticias.com/solojuegos

Una nueva "revista" lúdica se está abriendo camino dentro de la Red de redes. Nuestra competencia dentro de la Web con páginas en castellano empieza ahora a tomar fuerza.

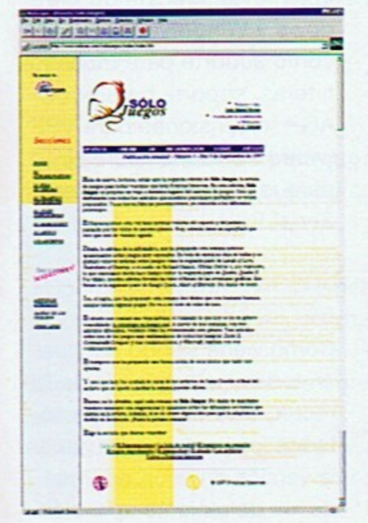
Si hace poco os hablamos de las páginas de Meristation, en esta ocasión te damos cumplida cuenta de un proyecto que está empezando a salir a flote. Se trata de una nueva aportación patria al mundo lúdico de la Red.

Las secciones son las habituales en este tipo de *sites*, aunque han intentado darle algo de originalidad con nombres más o menos divertidos. Los comentarios de los juegos se dividen en dos secciones distintas: "El superreportero" y "El jugón empedernido". Los juegos que comentan en ellos son de extrema actualidad, como *Wing Commander: Prophecy* o *Falcon 4.0*, aunque muy escasos. En principio la sección



dedicada a lo que nos va a venir es "La bola de cristal"; parece que todavía no están muy organizados. De hecho, la impresión general que te llevas es la de la desorganización propia de lo que está empezando. Todavía no tienen cartas de los lectores, los juegos que comentan no son muchos, etc.

Dentro de la sección "El tramposo sin remisión" te ofrecen todo tipo de trucos.





Teniendo en cuenta las páginas que puedes encontrar en Internet con un inmenso bagaje de trucos, la verdad es que lo que aquí te ofrecen no es gran cosa. Sin embargo, se merecen un poco de confianza por aquello de que ponen a nuestra disposición páginas en castellano.

En Gamejokey te ofrecen listas de éxitos basadas en distintos criterios. La sección dedicada a la explicación de juegos complicados se llama "Los archivos"; el problema es que no hay en ella demasiada abundancia de material. De hecho, la última vez que la visitamos no había más que la última parte de una solución. Más interesante es el apartado de "El abuelo", en la que se echa un sereno vistazo sobre grandes juegos del pasado. Quizá lo mejor de todo Sólo Juegos sea esto.

Si ha habido algún artículo de esta nueva "revista" que te haya interesado, puedes acceder a él dentro de su sección "Artículos atrasados". Por último, en "Otros *links*" tienes posibilidad de utilizar los clásicos enlaces con otras páginas de interés.

Todavía por debajo de otros *sites* similares, como el de Meristation, Sólo Juegos tiene mucho que aprender, pero se encuentra en el buen camino. Si tienes tiempo, pásate a echar un vistazo.

D. MELGUIZO



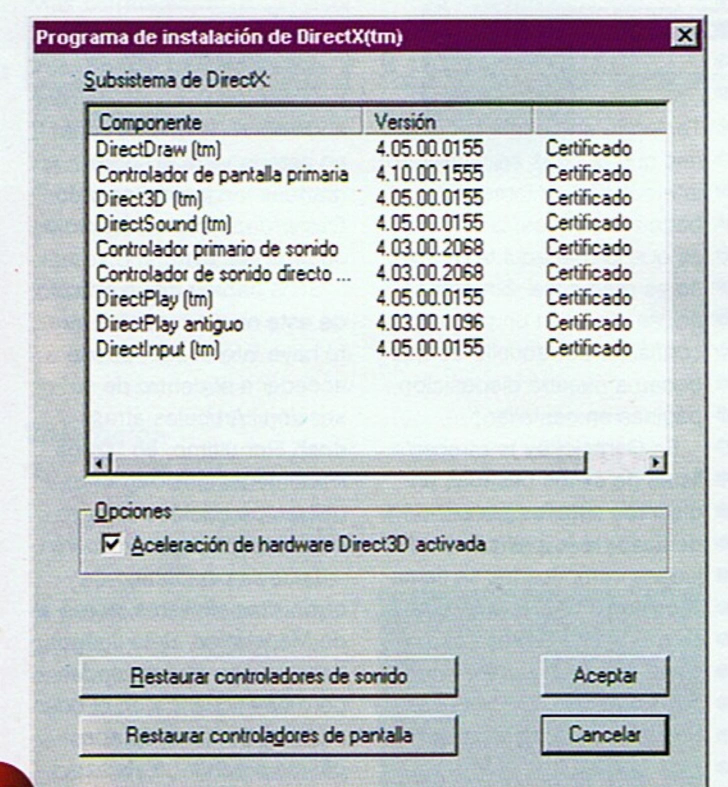
DIRECTX 5

Microsoft ya ha lanzado la versión 5.0 de sus librerías DirectX. Es la primera versión unificada para entornos como Windows 95, Windows NT y Microsoft Internet Explorer 4.0.

En los últimos años, el gigante del software Microsoft ha lanzado ya cuatro versiones de estas famosas librerías. Con ello intenta estandarizar definitivamente el tratamiento de los gráficos 3D bajo Windows, al igual que lo hiciera con los gráficos 2D mediante las API'S de Windows.

Ha anunciado, por lo demás, que las nuevas versiones de Windows (NT 5.0 y, en un futuro esperemos no lejano, Windows 98), llevarán incluida esta versión dentro del propio sistema operativo, con lo que conseguirán completar la estandarización.

Esta versión, por otra parte, está dirigida también al mundo de Internet, que cada vez gana más adeptos en todo el mundo, pues aporta grandes mejoras para los programas que funcionan bajo la Red de redes.



Las propias DirectX 5 (como ocurria en otras versiones), permiten reinstalar los antiguos drivers desde su Panel de Control.

La nueva versión aporta numerosas novedades en todos los sentidos. Direct3D API tiene ahora mejor calidad de imagen, e incluye numerosas mejoras. En primer lugar, los servicios DrawPrimitive para Direct3D permiten a los desarrolladores pasar información sobre los polígonos directamente al hardware, en lugar de tener que usar *buffers* intermedios.

Ponen a tu disposición mejores modelos y animaciones. Así, posee nuevas propiedades de la tecnología conocida como "TALISMAN", como un *antialiasing* independiente, posibilidad de utilizar niebla, texturas avanzadas y eliminación de superficies ocultas sin necesidad de usar *buffers*.

DirectDraw soporta ahora AGP (*Accelerated Graphics Port*), nuevos modos de baja resolución y además está totalmente optimizado para los nuevos procesadores MMX que, como sabes, poseen un nuevo conjunto de instrucciones multimedia.

DirectInput tiene nuevas características para los distintos controladores con los que puede contar el usuario (*joysticks*, *paddles*, etc.).

DirectPlay presenta nuevas implementaciones de seguridad para Windows NT, así como soporte Cliente/Servidor.

Dentro de DirectSound han simplificado ahora la utilización de *Audio Streams* (nuevo modo de trabajar con el audio digitalizado en formato RAW, es decir, totalmente "en crudo").

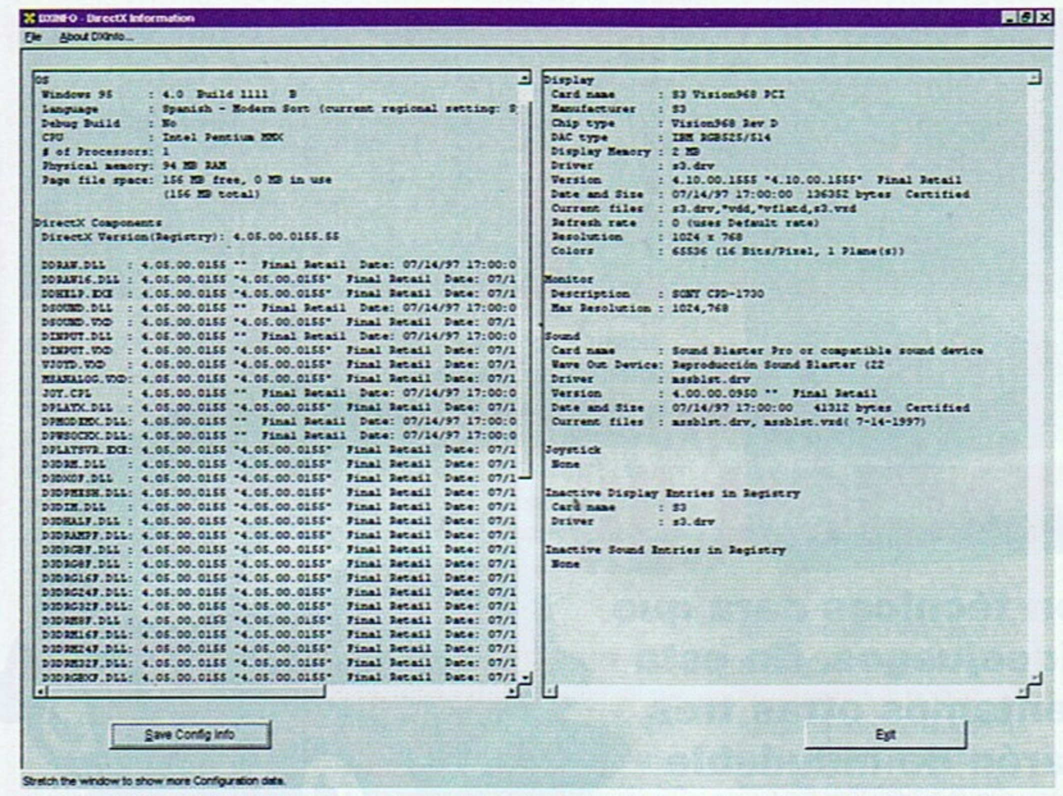
DirectSound 3D, por su parte, es capaz de soportar las nuevas tarjetas aceleradoras de audio 3D.

El *setup* tiene ahora una base de datos de configuraciones que simplifica en gran medida el proceso de instalación. Si tu hardware no es reconocido, el *setup* te informa de los posibles conflictos. Además, te permite modificar la configuración manualmente para solucionar los posibles problemas.

Por último, incluye unas nuevas características que serán soportadas en la siguiente generación de Windows y Windows NT 5.0, como soporte para multimonitores, soporte para el AGP, extensiones para VPE (*Video Port Extensions*) y para *joystics* USB (*Universal Serial Bus*).

JUEGOS PARA ESTAS LIBRERÍAS

Como viene siendo habitual en todas las versiones de Direct X, será compatible con todos los juegos que usaban la versión anterior, además de los de reciente aparición



Esta nueva versión es bastante más completa, pues muestra todos los *drivers* en uso y los inactivos.

que utilizan las funciones más novedosas, como el conocido *Shadows of the empire*. Además, y es esta una de las grandes mejoras, debido a la gran potencia de esta versión, por primera vez la usarán aplicaciones profesionales. Así es, por ejemplo, con entornos enfocados al diseño 3D, como 3D Studio MAX, que en su versión 2.0 anuncia la utilización de estas librerías. Esto pone de manifiesto el acertado objetivo de Microsoft de crear un estándar de aplicaciones 3D para Windows.

LAS LIBRERÍAS DIRECTX 5.0

Direct 3D
- Ramp Emulation.
- RGB Emulation. Permite trabajar en modo RGB aunque se tengan instalados sólo 256 colores.
- Direct3D HAL. Novedad: soporte para aceleradoras 3D.

DirectDraw
- Controlador de pantalla. Clásico controlador de tarjeta de vídeo.
- Display adapters.

DirectInput. Nuestros dispositivos de entrada.
- Mouse (Ratón).
- Teclado.
- Joystick.

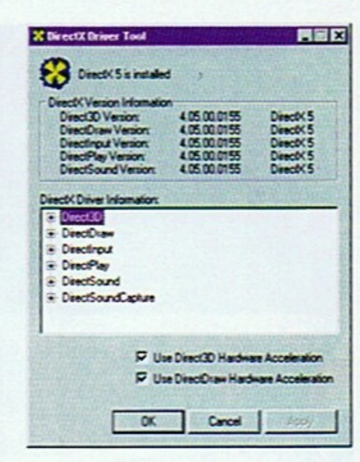
DirectPlay. Librerías para jugar en red.
- Conexión Serie, a través de cable serie. Conexión directa entre dos ordenadores.
- Conexión módem.
- Conexión TCP/IP, por Internet.
- Conexión IPX, a través de una red local.

DirectSound. Tarjetas de sonido soportadas por el sistema.
- DirectSoundCapture. Otra novedad; ahora no sólo controlan la salida de la tarjeta de sonido, sino también la entrada.

¿Y LA VERSIÓN 4?

Tranquilo, que no te has olvidado de actualizar tu versión. Realmente, la versión 4 nunca llegó a existir. Las más actualizadas fueron la 3.0a y la 3.0b, que surgieron para solucionar algunos problemas que aparecieron sobre todo con las tarjetas aceleradoras 3D (en concreto, con el *chip* S3 Virge VX).

Microsoft ha querido llamarla 5 para indicar la gran cantidad de novedades que presenta. Además, es la primera vez que puede utilizarse para Windows NT, y no sólo estará enfocada a juegos sino también a aplicaciones de diseño tridimensional. En este aspecto, trata de sustituir las famosas librerías INTEL 3DR, que fueran desarrolladas por Intel a raíz del lanzamiento del Pentium, con el claro objetivo de aprovechar al máximo las prestaciones de su novedoso procesador.



DIRECTX 5 E INTEL 3DR

Aunque ambas están indicadas para el proceso 3D, funcionan de forma diferente. 3DR centra toda su potencia en el procesador y deja un poco de lado el tratamiento de la pantalla. Sin embargo, las DirectX trabajan sobre la pantalla, pero sin olvidar por ello el procesador. Además, a diferencia de las 3DR, aplican "mapeado" de texturas en tiempo real, así como sombras, luces, etc.

INSTALACIÓN

Es tan sencilla como siempre. No tendrás que preocuparte de difíciles procesos de desinstalación. Simplemente utilizarás el fichero SETUP. Automáticamente detectará si existe alguna versión anterior y reinstalará aquella parte que sea necesaria. Una de las novedades es que detecta posibles problemas de hardware, te informa de los potenciales conflictos y te permite el cambio del *driver* que causa problemas.

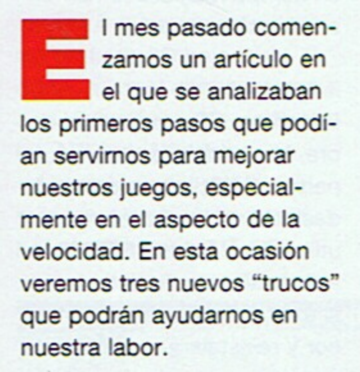
Como en casos anteriores, la puedes obtener del Web de Microsoft en su dirección dentro de Red de redes, www.microsoft.com. Pero debes tener cuidado, ya que esta vez hay varias versiones según el idioma y deberás coger la que está en castellano. Durante la instalación detecta el lenguaje en el que se encuentra Windows. De todas maneras, estará incluida en cualquier juego nuevo que haga uso de ella.

J. Rodríguez

COMO CREAR TUS JUEGOS

TÉCNICAS DE OPTIMIZACIÓN (II)

Continuamos con técnicas para que optimices tus videojuegos. En esta ocasión te presentamos otras tres más, que resultarán de indudable interés cuando tengas que acelerar tus mejores creaciones lúdicas.



El mes pasado comenzamos un artículo en el que se analizaban los primeros pasos que podían servirnos para mejorar nuestros juegos, especialmente en el aspecto de la velocidad. En esta ocasión veremos tres nuevos "trucos" que podrán ayudarnos en nuestra labor.

PASO DE PARÁMETROS

Estamos acostumbrados a pasar parámetros sin fijarnos en lo que realmente representa para nuestro ordenador. Si habéis leído la pequeña introducción que hicimos sobre la programación en ensamblador, habréis observado que el paso de parámetros representa un problema para nuestro ordenador. El número de ciclos que son consumidos en una simple instrucción puede dispararse de manera escandalosa debido a la utilización excesiva de parámetros, por ejemplo:

Si queremos conseguir una función que se encargue de sumar diez números enteros, pasados como parámetros, sería:

```
Int SumaEnteros ( int n1 , int n2 , int n3 , int n4 , int n5 , int n6 , int n7 , int n8 , int n9 , int n10)
{
        return (n1+ n2+ n3+ n4+ n5+ n6+ n7+ n8+ n9+ n10);
}
```

Esta función sería compilaría en código máquina por nuestro compilador, en este caso de C. Evidentemente, el resultado sería similar utilizando otro lenguaje y compilador para esta función.

```
Clc
Mov ax,00h
Adc ax,n1
Adc ax,n2
Adc ax,n3
Adc ax,n4
Adc ax,n5
Adc ax,n6
Adc ax,n7
Adc ax,n8
Adc ax,n9
Adc ax,n10
```

Si analizáis esta función observaréis que realmente tarda muy poco tiempo. Sin embargo, es curioso observar que tarda tres veces más el paso de los parámetros que la propia ejecución de la función. Es un ejemplo un poco exagerado, pues nunca sumaríamos 10 números de este modo. Es necesario meter todos los valores dentro de la pila y, para ello, como recordaréis, se utilizarán las instrucciones *pop* y *push* para sacar los datos de la pila. Esto tarda poco, pero bastante más, por supuesto, que una suma normal.

Esta función sirve como ejemplo de que, siempre que queramos que nuestras funciones tarden el mínimo tiempo posible en ejecutarse, habrá que enviar, lógicamente, el número mínimo de parámetros. Como hemos visto en el ejemplo, a veces tarda bastante más el paso de los parámetros que la propia función.

Por otra parte, nunca se deberán mandar estructuras como valores, por ejemplo:

```
Typedef struct tipo_punto
        {
        int x [10],y[10],z[10]
        }punto, puntero_punto;

MostrarPunto (punto punto_1);
```

Parece una llamada inocente a una función que muestra los valores de un punto. Sin embargo, realmente provocará, antes de ejecutarse, una cantidad considerable de llamadas *pop* y *push*, ya que toda la estructura será almacenada dentro de la pila o STACK. Lo que deberemos hacer es utilizar siempre punteros a estructuras, que ocuparán mucho menos tamaño en la pila y además nuestras funciones tardarán menos.

Dejaremos el uso de "PASO POR VALOR" sólo cuando pasemos enteros o estructuras estándar de nuestro lenguaje de programación.

VARIABLES GLOBALES

Las variables globales siempre han sido el caballo de batalla de las clases de programación: siempre se nos ha enseñado que no deben usarse. Dicen que existe algo llamado "modularidad de la programación", que hay que utilizar una "programación estructurada" o, mi favorita, que hay que utilizar principios de "ocultación de la información". Con todas estas frases

tan rimbombantes lo único que nos han intentado inculcar es que debemos usar siempre funciones o procedimientos que usen internamente sólo sus datos; los que se necesiten simplemente se los pasaremos. Esto es cierto, pero estamos programando videojuedos y hay que romper algunas normas.

El uso de las variables globales puede resultar muy interesante. Por ejemplo, tenemos unas funciones que pintan *pixels*, dibujan líneas, rellenan áreas, etc. Tendrán evidentemente distinto número de parámetros, pero lo que está claro es que todas ellas utilizarán un parámetro que configure el color con el que pintar.

Lo normal, siguiendo las enseñanzas, sería pasar un parámetro a estas funciones con el color del *pixel* que pintar. Sin embargo, como hemos explicado antes, esto nos acarrea un *push* y un *pop* más en la pila. Esto, multiplicado por el número de *pixels* que pintar puede resultar demasiado elevado. Habría que arreglarlo simplemente utilizando una variable global llamada, por ejemplo, color, y que tuviera el color con el que pintar. Usándolo para pintar, por ejemplo, 1.000 *pixels*, nos ahorra una auténtica enormidad de instrucciones *push* y *pop*. Exactamente 2.000.

Sin embargo, el uso de variables globales puede ser como una droga. Cuantas más utilices más necesitarás y querrás usar; y, como ya hemos dicho, el tamaño de la memoria es limitado, las regiones de memoria están limitadas, etc. Hay que usarlas, por tanto, con moderación y precaución.



USO DE REGISTROS

Esta técnica, a pesar de ser muy potente, no puede ser utilizada por todos los lenguajes de programación. Se basa en que aquellas variables que necesitemos que sean leídas o transformadas rápidamente se almacenen en los registros de la CPU, en vez de en la memoria de la pila, que es más lenta. En lenguajes como C esto se hace añadiendo la directiva "register" al nombre de la variable que deseemos tratar. Si nuestro lenguaje no permite usar esta directiva, recurriremos al código máquina e incluiremos una rutina en él que realice la función que necesitamos.

Una sencilla rutina de intercambio de enteros en C:

```
Void Intercambio ( Int Num1, Num2)
{
int temp;

temp = Num1;
Num1=Num2;
Num2=temp;
}
```

Ahora utilizando "register":

```
Void Intercambio ( Int Num1, Num2)
{
register int temp;

temp = Num1;
Num1=Num2;
Num2=temp;
}
```

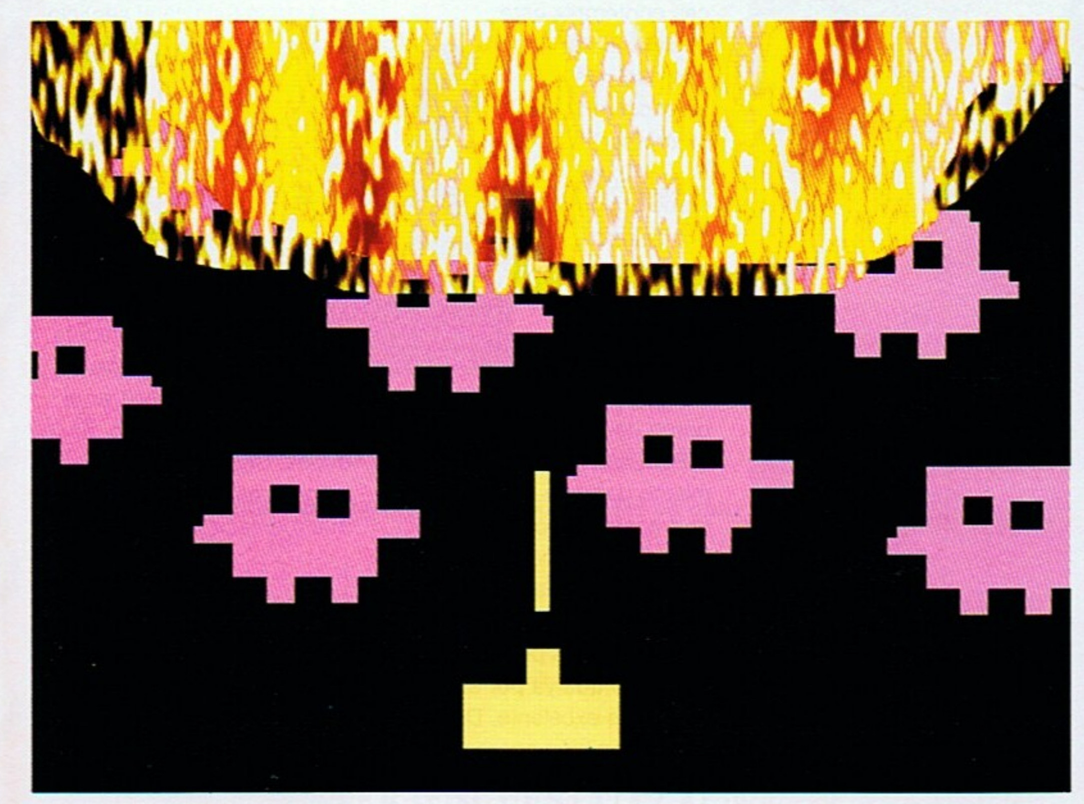
El cambio es pequeño; sin embargo, hemos acelerado la función de un 10 a un 15 por ciento, y "Con sólo una instrucción".

Antes de echar las campanas al vuelo y reescribir todos nuestros programas añadiendo directivas "register" a lo largo de todo el código, hay que tener en cuenta dos cosas:

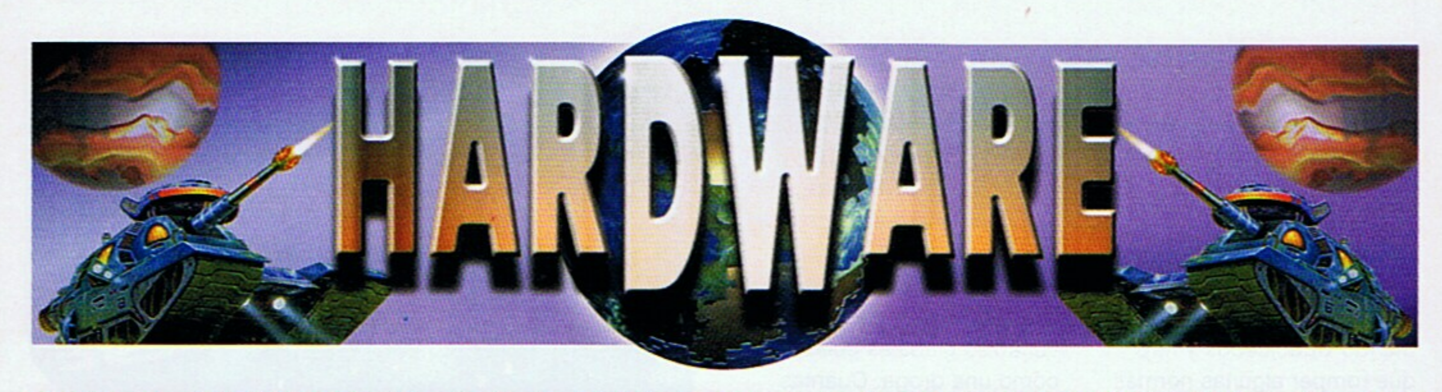
1.- El compilador no puede crear registros donde no los hay; sólo utiliza los registros estándar de la CPU (Ax, Bx, Cx, etc.). De modo que nada de añadir cientos de directivas "register" dentro de tu función. La virtud está en la mesura, dijo un sabio.

2.- Hay que tener en cuenta también que, a veces, forzar al compilador para que utilice variables de tipo registro puede provocar que nuestro programa sea mucho más lento. De este modo, usaremos como máximo una o dos variables registro dentro de nuestro código.

J. RODRÍGUEZ



Los antiguos juegos de máquina recreativa, como los conocidos Invaders o Galaxian, utilizaban estas técnicas para acelerar el movimiento de los *sprites*: eso es lo que los hacía tan adictivos...



SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

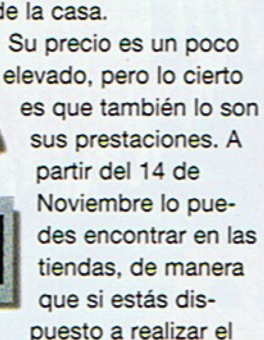
Una de las mejores palancas de mandos jamás realizadas nos subyuga con su presencia, sus elevadas prestaciones y su excelente imitación de la realidad, sobre todo en los simuladores.

Microsoft sigue profundizando en su fabulosa serie de periféricos Sidewinder. El *joystick* que nos presenta en esta ocasión es lo más avanzado en su campo que puedes encontrar en el mercado.

En primer lugar, sorprende la prestancia que posee. Una enorme plataforma con dos niveles servirá de base a tus desmanes como ludópata. La estabilidad que te proporciona esta sólida base, que en la parte inferior posee cinco diminutos apoyos, es francamente inmejorable. Además, a pesar del tamaño del periférico, es bastante ligero, de modo que no llega a ser molesto.



La palanca es ergonómica y posee cinco botones en la parte superior. Cuatro de ellos, configurables, son de disparo, y el quinto te permite observar, por ejemplo, el interior de tu cabina, siempre y cuando el programa que utilices contemple esta opción. En la base del mismo se encuentran los cuatro botones A, B, C y D, así como el control de *throttle*, imprescindible en muchos programas de carreras, y el botón de macros.



Pero aún hay más. En el mismo paquete encontrarás un transformador gracias al cual el *joystick* vibrará como lo haría una palanca real en situaciones extremas... Esto añade muchos puntos a un periférico que ya por sí mismo es excelente. De hecho, también aparecerá en breve Sidewinder Precision Pro, con similares características pero sin "vibraciones".

En el corazón de este excelente producto se esconde un microprocesador de 16 *bits* a 25 MHz que controla un complejo sistema de tecnología óptico digital. En fin, se trata de una pequeña joya de la técnica al servicio de los más acérrimos jugones de la casa.

Su precio es un poco elevado, pero lo cierto es que también lo son sus prestaciones. A partir del 14 de Noviembre lo puedes encontrar en las tiendas, de manera que si estás dispuesto a realizar el desembolso necesario, no lo dudes. Desde luego, sus magníficas cualidades hacen que merezca la pena.

D. Melguizo

FICHA:
Nombre: MS Sidewinder Force Feedback Pro
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Precio: Consultar
Valoración: 90

ENCUESTA PC PLAYER

Envíanos tus opiniones: con ello nos ayudarás a mejorar nuestra revista. Puedes colaborar con nosotros sencillamente, contestando a las siguientes preguntas y remitiendo la encuesta a nuestra redacción. Entre todas las encuestas recibidas antes del día 10 de Noviembre se sortearán 10 Mouse Pad Station.

1.- ¿Qué grado de interés te ha suscitado la revista?

☐ Muy Alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐ Muy Bajo

2.- ¿Qué secciones te han parecido más interesantes?

Valóralas de 1 a 10.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contenido CD-Rom	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Noticias	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
C. Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Actualizaciones	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportaje E.C.T.S.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Todo a Cien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Internet	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Technical View	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Curso de Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hit Parade	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Trucos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A Fondo	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S.O.S. Mail	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mangamanía	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Próximo mes	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

3.- ¿Qué te parecen las fichas técnicas que acompañan cada comentario de los juegos?

	Sí	No
Fáciles de comprender	☐	☐
Se ajustan a la realidad	☐	☐
Están incompletas	☐	☐
Me resultan útiles	☐	☐

¿Qué añadirías? ....

4.- ¿Crees que las puntuaciones de las fichas técnicas se ajustan a la realidad?

☐ Sí ☐ No ¿Por qué? ....

5.- ¿Compraste el número anterior?

☐ Sí ☐ No

6.- ¿Te gusta el nuevo interfaz del CD-ROM?

☐ Sí ☐ No

7.- ¿Cómo evaluarías los contenidos del CD-ROM en una escala de 1 a 10?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

8.- ¿Qué añadirías a la revista y al CD-ROM?

Revista ....

CD ROM ....

9.- ¿Qué revistas de juegos de PC lees y con qué frecuencia?

	Esporádico	Habitual	Suscripción
COMPUTER G. WORLD	☐	☐	☐
MICROMANÍA	☐	☐	☐
OK PC GAMER	☐	☐	☐
PC MANÍA	☐	☐	☐
PC FORMAT	☐	☐	☐
PC PLAYER	☐	☐	☐

10.- ¿Cuál es la configuración de tu equipo?

Procesador: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium 100 ☐ >Pentium 100

Memoria RAM: ☐ 4Mb ☐ 8Mb ☐ 16Mb ☐ 32Mb ☐ >32Mb

H.D.: ....

Tarjeta gráfica: ☐ SVGA ☐ SVGA 3D Marca........................

CD ROM: ☐ 2x ☐ 4x ☐ 8x ☐ 16x ☐ >16x

Módem: ☐ 14.400b. ☐ 28.800b. ☐ 33.600b.

Tarjeta de sonido: ....

Joystick: ☐ Sí ☐ No Marca........................

11.- ¿Cuántos juegos compras al mes?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ >5 ☐ Otros

12.- ¿Te conectas habitualmente con algún servicio ON-LINE?

☐ Sí ☐ No

12b.- ¿Cuáles?

Internet ☐ Infovía ☐

BBS ☐ Otros ☐

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos: ....

....

Domicilio: ....

Dirección: ....

Población ....

C.P. ....

Teléfono: ....

Edad: ....

Rellena el cuestionario y envíalo por correo (se admiten fotocopias) a:

PC PLAYER (ENCUESTA) C/ Aragoneses, 7. 28108 Alcobendas (Madrid)

HIT PARADE

Como siempre, la vida late en las venas de nuestra lista de éxitos. El simulador Comanche 3 se mantiene en el primer lugar, hostigado por el nuevo Ecstatica II; por otra parte, algunos habituales se mantienen, como M.D.K. o Outlaws.

Comanche 3





Un helicóptero de larga trayectoria sigue encandilando al personal con sus ajustadas dosis de arcade y simulador de vuelo.

Ecstatica II





La princesa Ecstatica vuelve a ser raptada, y sólo tú puedes liberarla. Una aventura con unos sabrosos ingredientes de arcade.

At. Bomberman





Uno de los programas que mayor jugabilidad y más horas de diversión es capaz de ofrecer sigue aquí por derecho propio.

Redn. Rampage







Uno de los mejores productos que ha dado en los últimos tiempos la línea *Doom* se merecía la acogida que ha tenido.

Ww. Soccer

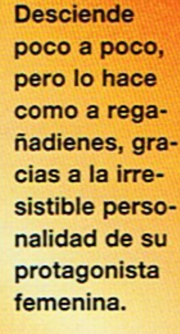


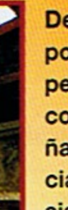


El fútbol, tan arraigado en nuestras fronteras, ha vuelto en un programa de calidad que se ha hecho un hueco con gran facilidad.

Tomb Raider







Desciende poco a poco, pero lo hace como a regañadienes, gracias a la irresistible personalidad de su protagonista femenina.

M.D.K.





El asesino del futuro sigue haciendo de las suyas tras varios meses aventurándose en su ciudad guiado por tus sabios designios.

Pod







Las más realistas carreras tridimensionales, que aprovechan tanto MMX como el *chip* 3Dfx, poseen una calidad fuera de duda.

Outlaws





Un programa para el que parecen haberse unido los pilares del *spaguetti western*: Leone, Eastwood y Morricone.

Formula 1



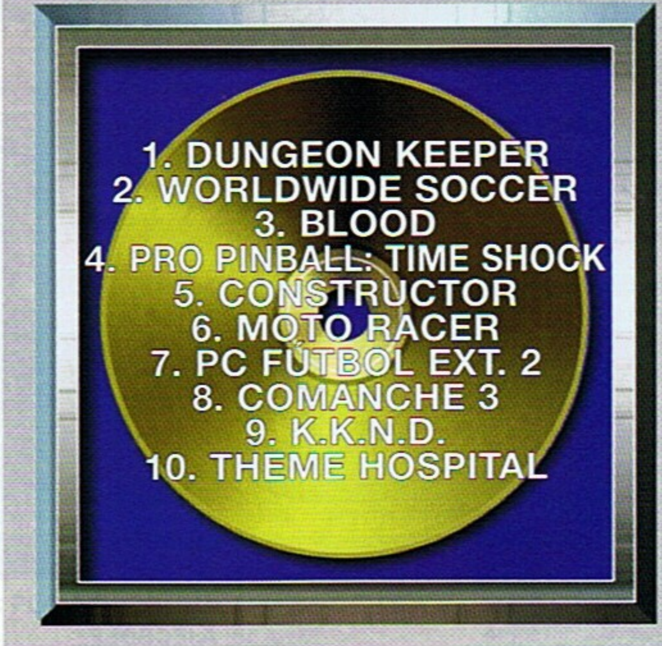


De momento, no ha subido de puesto, pero seguro que los amantes de la velocidad mantendrán este producto en nuestra lista.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 27

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintisiete de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **DIEGO CÉLIX SALGADO (Vigo, PONTEVEDRA)**
- **IKER IRAOLA ARRETXE (Errenteria, GUIPÚZCOA)**
- **DAVID FERNÁNDEZ ROLDÁN (VALENCIA)**
- **IDOIA MENDIZÁBAL (Zarauta, GUIPÚZCOA)**
- **DAVID COLLADO DEL SOL (Pinto, MADRID)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



BLOOD

Para utilizar los trucos de este fabuloso juego de 3D Realms deberás pulsar las teclas **T** o **G** durante el juego, dependiendo de la versión que tengas (shareware, final, actualizaciones...). Con ello accederás al modo texto. Una vez hecho esto, teclea el código con espacios incluidos, y pulsa **ENTER** para activarlo. Algunos funcionarán y otros no, según la versión.

GOD: Modo Dios.
MPKFA: Modo Dios.
I WANNA BE LIKE KEVIN: Modo Dios.
CAPINMYASS: Modo Dios.
NOCAPINMYASS: Desactiva el modo Dios.
VOORHEES: Modo Dios temporal.



ONERING: Invisibilidad temporal.
JOJO: Locura temporal.
STERNO: Ceguera temporal.
SPORK: 200% Energía.
COUSTEAU: 200% Energía y traje submarino.
GRISWOLD: Armadura a tope.
GUNS: Todas las armas.
HONGKONG: Todas las armas y munición ilimitada.
LARA CROFT: Igual que el anterior.
BUNZ: Todas las armas con el doble de poder.



MONTANA: Todas las armas y municiones, más todo el inventario completo.
AMMO: Todas las municiones de las armas.
IDAHO: Todas las armas y municiones.
SATCHEL: Todo el inventario que posees.
KEYMASTER: Todas las llaves del mapa.
KEYS: Igual que el anterior.
TEQUILA: Activa el doble poder de armas.
FUNKY SHOES: Activa las botas saltarinas.
CHEESEHEAD: Te da el traje submarino.
FRANKENSTEIN: Te da la mochila del juego.
EVA GALLI: Atraviesas las paredes del mapa.
MARIOxx: Saltas al nivel xx.
CALGON: Funciona igual que el anterior.
SPIELBERG: Igual que los dos anteriores.
GOONIES: Automapa completo (on/off).
MAP: Igual que el anterior.
RATE: Muestra el número de *frames* por segundo.
EDMARK: Muestra un mensaje en pantalla.
KEVORKIAN: Muestra un mensaje en pantalla.
MCGEE: Muestra un mensaje en pantalla.
KRUEGER: Muestra un mensaje en pantalla.

PANDEMONIUM

El fabuloso juego de Crystal Dynamics ha sido convertido perfectamente de la consola Playstation de Sony a nuestros queridos PCs. Tanto que también se pueden introducir *passwords* para cambiar de nivel. Aquí tienes una lista de todos ellos, para que avances rápidamente:

Nivel 01: **OMAAEBIA**
Nivel 02: **NAABEBAI**
Nivel 03: **ENAIAKBI**
Nivel 04: **PEIAIBBA**
Nivel 05: **KFCACICE**
Nivel 06: **AFICBAIM**
Nivel 07: **NGIAIBJJ**
Nivel 08: **EHIIAKAC**
Nivel 09: **NIIAIBKB**
Nivel 10: **AHICBAJE**
Nivel 11: **LOCACMGI**
Nivel 12: **KACACIIM**
Nivel 13: **OAIAIDLB**
Nivel 14: **ELIIAODC**



Nivel 15: **OEIAIELJ**
Nivel 16: **OGIAJEEB**
Nivel 17: **AHMCBCMD**
Nivel 18: **AJECBDEF**

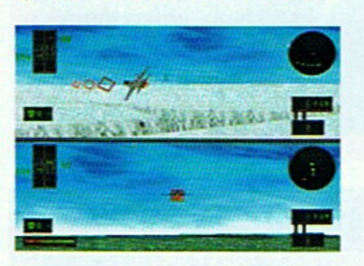
Por si fuera poco, y si quieres hacer más trampas, los tres siguientes códigos te permiten acceder a cualquier nivel, además de darte 14 vidas, 8 corazones y el arma que indicamos al lado del código, aunque así el juego será demasiado fácil:

AOIMFPIJ: Fuego
AOEMDPIJ: Hielo
AOMMHPIJ: Encogedor

INDEPENDENCE DAY

A pesar de que su calidad no invita a seguir hablando de este pésimo juego, por si alguno de vosotros ha caído en la tentación de comprarlo, aquí tenéis un bonito truco que te hará la vida más fácil.





En el menú de opciones escribe **RADARMY** como tu nombre de jugador. Entonces vuelve al menú principal y pulsa simultáneamente **CONTROL, SHIFT DERECHO** y 8, lo cual te conducirá a un menú de trucos muy útil.

¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



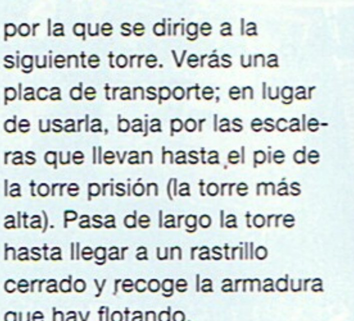
AL RESCATE DE LA PRINCESA: ECSTATICA II

Ha pasado un año desde que derrotaste a las fuerzas del mal. Sin embargo, en tu ausencia, el reino de tus antepasados ha caído en manos del archimago. Sólo tú eres capaz de acabar con esta dura era de tinieblas.

Después de librarte del cepo, entra en el gremio de los artesanos y recoge la espada apoyada contra los útiles del herrero. Con la espada en tu poder entra en la torre de guardia. Sube hasta la cima pero fíjate en la trampa que hay cerca del final. Para superarla, pégate a la pared de la cabeza con la llave.

Recoge la llave y abre la puerta. Dentro de la habitación hay dos escaleras. Sube por la que se dirige a la siguiente torre. Verás una placa de transporte; en lugar de usarla, baja por las escaleras que llevan hasta el pie de la torre prisión (la torre más alta). Pasa de largo la torre hasta llegar a un rastrillo cerrado y recoge la armadura que hay flotando.

Vuelve a la torre de la prisión y sube por las escaleras. Abre la segunda puerta de un golpe y recoge la llave que reposa sobre el baúl.







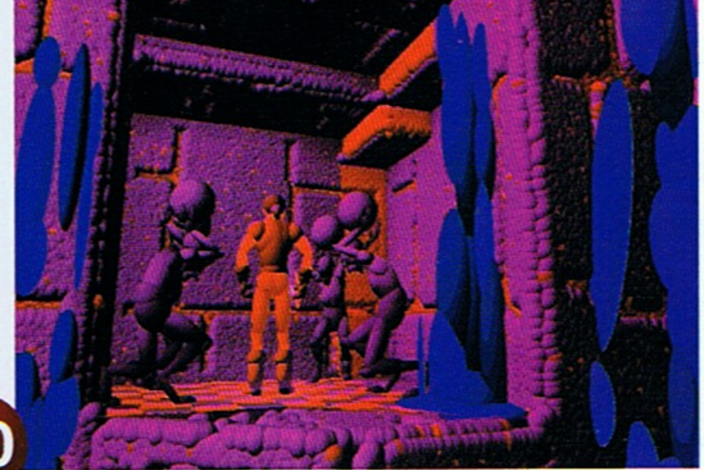
Baja hasta la primera puerta y ábrela con la llave. Una vez dentro libera a la hechicera, que te guiará con sus comentarios durante el resto de la aventura.

Sube hasta la cima de la torre y coge el bastón; no es muy útil, pero es necesario cogerlo. Desciende y golpea las dos cabezas de gárgola que encuentres. Cuando lo hayas hecho, ve hasta el rastrillo que ahora estará abierto. Baja por las escaleras que hay al otro lado y golpea las gárgolas que hay allí. Ahora ya puedes entrar en la zona llamada "el ático".



EL ÁTICO

Camina a la izquierda del rastrillo y entra por la puerta que hay en la parte superior izquierda. Golpea el botón azul, busca una palanca del mismo color en otra parte del ático. Ésta abre el rastrillo en otro lugar del que debes recoger una llave azul.



















Abre la puerta azul y golpea una de las gárgolas. A continuación regresa hasta las palancas y mueve la verde. Ésta abre otro rastrillo tras el cual hay una llave púrpura. En la habitación púrpura golpea la gárgola y regresa para empujar la palanca roja. Vuelve a la habitación de la puerta azul y golpea la segunda cabeza. Se abrirán dos rejas; busca una espada de plata tras una de ellas.

Abandona el ático y vuelve al patio principal, que está junto al pozo. Golpea la gran puerta que hay tras el pozo y entra en el salón principal. Si buscas en el primer nivel encontrarás un arma con tres diamantes de fuerza. Con la nueva arma que posees, sube por una de las escaleras y elimina a un guerrero oscuro. Baja y sube por la otra para eliminar a otro. Cuando el segundo guerrero caiga, soltará la primera parte del sello.

Sube por la escalera de la derecha. Una vez arriba sigue recto y entra por el pasillo de la izquierda. Aquí está el brujo; cuando lo hayas matado desanda el camino y utiliza la bola de cristal. Tras recibir el mensaje, abandona el salón principal.

Corre hacia la derecha del patio. Verás un edificio al pie de la torre de guardia: son los establos. Encuentra el caballo y descubrirás un pasillo al fondo a la izquierda. Recorre el pasillo y baja por las escaleras. Golpea las gárgolas y atraviesa la puerta. Gira a la derecha y recorre los túneles hasta encontrar un guardia borracho; junto a él hay varias botellas. Recoge la de color morado y vuelve hasta el pozo del patio.

Acércate hasta el guardia que custodia el pozo desde la parte inferior del patio, cuando estés cerca te quitará la botella de las manos y se desintegrará. Baja al pozo y encuentra tres botones; golpéalos y atraviesa la puerta grande. Al otro lado hay tesoros y armas mágicas. Sal del pozo y ve hacia abajo. Más adelante, entra por la puerta que hay a la izquierda del caballo.

Sube por las escaleras al segundo nivel del gremio de los artesanos, encuentra otras escaleras y ve por ellas hasta la azotea. Sigue hasta la parte superior de la chimenea. Déjate caer por la chimenea y serás transportado automáticamente.

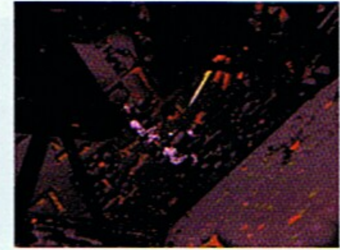
LAS CATACUMBAS

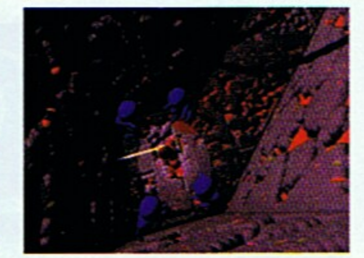
Encuentra las catacumbas y entra en ellas. En su interior debes buscar dos calaveras brillantes en el primer nivel. Cada vez que encuentres una, sal de las catacumbas y sube por la escalera central. Al llegar al pedestal con más calaveras, coloca la que lleves contigo.

Cuando las dos calaveras estén colocadas, vuelve a las catacumbas y busca unas escaleras que bajan: conducen a una habitación con un estanque. Camina por el borde hasta unos puntos brillantes y hasta el otro lado. Allí debes recoger una espada mágica. Entra por la puerta bajo la calavera y recoge la tercera y la última de ellas.









Regresa hasta los pedestales y coloca la última calavera. Cuando la puerta se abra, entra y coge el anillo del esqueleto que está sentado en el trono. Por último y antes de salir coge el segundo trozo del sello y el crucifijo pequeño. A partir de ahora las puertas con un punto rojo se pueden abrir.

Vuelve a la habitación en la que apareciste después de caer por la chimenea y utiliza la bola de cristal. Después de escuchar el mensaje abre la puerta con el punto rojo; al otro lado se encuentra la parte baja del pozo. Baja y salta sobre el charco amarillo que hay delante de una de las puertas. Golpea las cabezas y vuelve al patio.

Sube por las escaleras que hay a la izquierda de la torre del hospital y abre la puerta con el punto rojo. En la nueva estancia podrás encontrar un hacha de cuatro diamantes de fuerza. Ve hasta el rastrillo de la puerta del castillo y atraviésalo (ahora está abierto). Golpea la palanca y el puente levadizo bajará.

Sal del castillo y atraviesa los arbustos de la izquierda. Continúa recto hasta llegar a una reja que cierra el cementerio. Al llegar a la reja, se abrirá automáticamente con la ayuda del pequeño crucifijo que portas.

EL CEMENTERIO

Atraviesa el cementerio hasta llegar a la entrada de una tumba subterránea. La mejor forma de llegar allí es correr sin hacer caso de los monstruos, puesto que pueden aparecer unos que son casi indestructibles. Recorre la cripta hasta encontrar otra armadura flotando, cógela y vuelve hasta la entrada del cementerio.

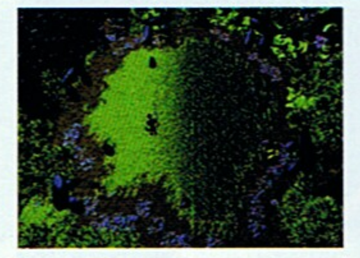
Entra en la iglesia que hay en el cementerio, avanza hasta el altar y empuja el candelabro que está a la izquierda. Recorre el pasadizo subterráneo hasta llegar a los jardines. Explora la zona hasta llegar al claro de las amazonas. Cuando acabes con todos, cruza la puerta que se abre. En la caverna busca a la hechicera y mátala, recoge el anillo que suelta y vuelve al claro. Coge el tercer trozo del sello de la parte superior derecha.

Vuelve dentro de la cueva y podrás transportarte de nuevo. A partir de ahora las puertas azules también se pueden abrir.

Gracias a esto tienes la posibilidad de conseguir el arma más poderosa del juego. En una de las torres hay una jaula protegida por una puerta azul. Rómpela y recoge los tesoros y la espada de su interior.

Vuelve al patio y ve hacia la derecha. Sube la escalera de la derecha de la torre de guardia, esquiva el hacha oscilante y sal a una plataforma. Continúa por la puerta situada más a la izquierda esquivando las bombas.





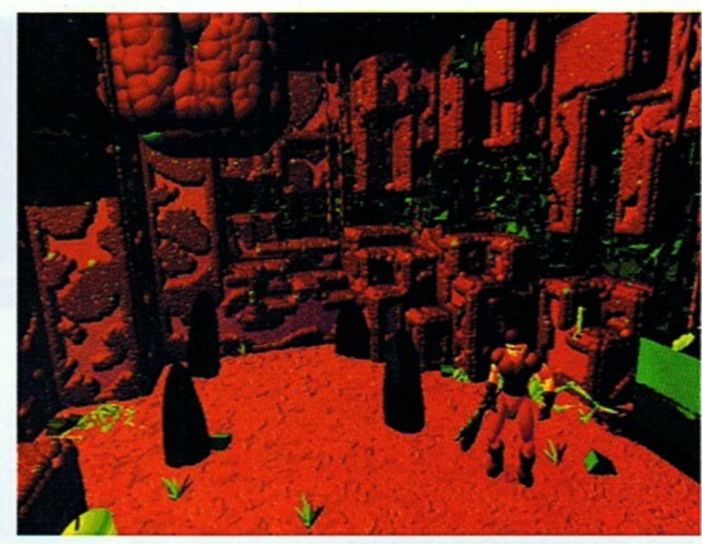




Abre la puerta azul y continúa por el pasillo que hay al otro lado. Sube los escalones hasta llegar a la cima de la torre. Verás un objeto protegido por unos globos giratorios; para cogerlo tienes que matar al mago. Sigue por la puerta de la izquierda y llegarás a la cima de la torre. Avanza por ella hasta que el mago se materialice.

Cuando acabes con él regresa y coge el objeto. Sal por la puerta superior derecha y encontrarás otra parte





de la armadura. Baja un tramo de escaleras y sal a un lado de la torre. Abre la puerta azul y coge un nuevo trozo del sello. Continúa bajando y sal por una puerta bajo una calavera; encuentra otra bola de cristal y úsala.

EL PUEBLO

Colócate en el transportador y desciende hasta el pueblo. Cuando llegues al él, camina por la calle principal hasta llegar al pozo. Justo enfrente hay una casa cuyo balcón da directamente al pozo. Entra en el edificio y sube a lo alto del balcón; desde allí salta al interior pozo.

Abre la puerta que está delante de ti y recoge un nuevo objeto; al hacerlo, romperás un hechizo y la gente del pueblo volverá a la vida. Sal del pozo y entra en la iglesia del pueblo (es el edificio de piedra). Utiliza la bola de cristal y regresa al exterior.

Sigue las indicaciones de los habitantes del pueblo y conseguirás llegar a la cabaña del cazador. Busca la habitación con el oso disecado, empújalo y ve a la otra habitación. Coge la linterna del fogón y vuelve hasta la planta que antes no se podía matar. Destrúyela y coge un nuevo trozo del sello.











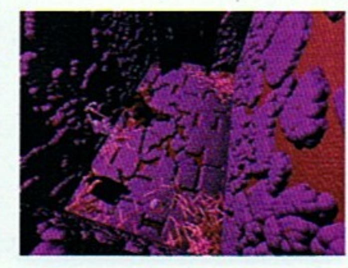
Baja hasta el pueblo otra vez y encuentra el estanque. Pasa de largo e intérnate en el bosque. Recorre la zona hasta encontrar las ruinas antiguas. Entra y usa el transportador. Aparecerás en la ladera de la montaña. Ve un poco hacia la izquierda y escala hasta llegar a la puerta que se ve encima. Estás en el territorio del nigromante.

Avanza hasta ver una bola inactiva, pasa de largo y continúa hasta llegar a la habitación del nigromante. Después de eliminarle, recoge de la zona superior izquierda el sexto trozo del sello. A continuación usa el transportador con el suelo de tablero de ajedrez para acceder a la torre oscura.

EL DUELO FINAL

En la torre oscura se desarrolla la lucha final con el Archimago. Pero para llegar a él hay que encontrar el séptimo trozo del sello y un pergamino. Para empeorar más las cosas, un reloj de arena marca el tiempo que tienes para acceder a la habitación del Archimago. Básicamente, en todas las habitaciones hay que hacer lo mismo: abrir los baúles y encontrar un transportador que te lleve al siguiente nivel.





En el último nivel, sin embargo, hay que encontrar los dos objetos citados antes. La mejor forma de superar esta parte es grabar el juego y explorar los niveles para encontrar el camino de ascensión más corto. Una vez hecho esto, carga el juego de nuevo y sigue los caminos encontrados antes.

El reloj dejará de correr cuando alcances la habitación final. Avanza hacia el centro y aparecerá el Archimago. Para eliminarlo utiliza proyectiles mágicos, puesto que no dejará que te acerques para usar la espada. Cuando esté muerto, el sello se reconstruirá solo y el reino volverá a estar en la paz más exquisita.

Á. L. Mozún



ATOMIC BOMBERMAN

Un juego cargado de intuición quizá no necesite un repaso... Sin embargo, si no conoces las estrategias que te mostramos, no llegarás a ser un maestro de este trepidante producto.

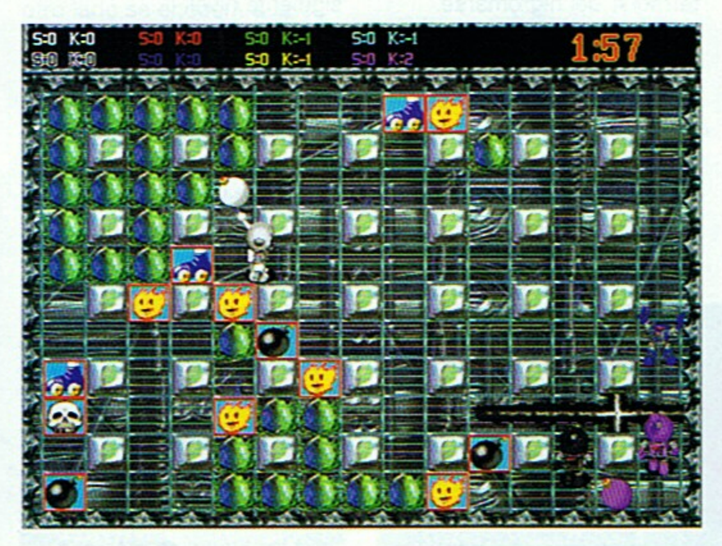


En efecto, da la impresión de que **Atomic Bomberman** no tiene secretos. Pero sólo los más avezados jugadores habrán conocido y practicado las mejores estrategias, los efectos más espectaculares. Algunos de ellos quizá te parezcan un poco evidentes, pero siguiendo fielmente las breves indicaciones que te damos tendrás la victoria al alcance de la mano.

En primer lugar hay ciertas normas que es muy útil seguir. Para abrirte camino entre los bloques en el menor tiempo posible tienes que procurar destrozar el mayor número de ellos con cada bomba. Esto es, no las dejes en rincones que vayan a tener escasas repercusiones en los bloques. Cuando poseas más bombas, procura crear reacciones en cadena, gracias a las cuales te abrirás camino más rápidamente. Esto es más importante de lo que parece, porque cada pantalla tiene un tiempo determinado y no te puedes dormir en los laureles de las más hermosas explosiones.

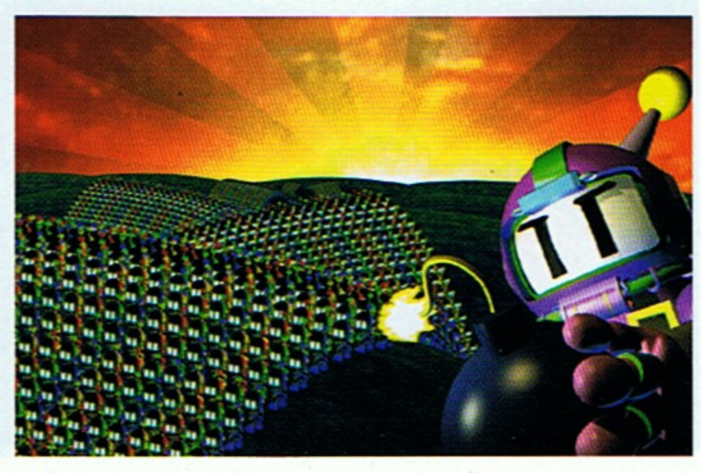
A menudo los jugadores van dejando bombas detrás de ellos... ¡Error garrafal! Entonces es muy fácil atraparlos poniendo simplemente una bomba delante de ellos. Quedarán atrapados entre dos bloques de manera fatal. Por otra parte, si lo tienes todo perdido, soltar bombas a última hora puede llevarse por delante a tu oponente.

Constantemente tienes que estar muy atento a todos los movimientos que realizan tus contrincantes. A menudo cometen algunos errores que les pueden costar la vida. Por ejemplo, muchas veces penetran en callejones sin salida, atraídos por bonificaciones imposibles que los perderán... con una sencilla bomba que coloques a su lado, por poco atento que estés. Dicen que la avaricia rompe el saco.









También necesitas unos reflejos a toda prueba. Por ejemplo, verás que cuando un jugador pone una bomba habitualmente se esconde en la primera esquina. Con unos nervios de acero y un poco de rapidez puedes crear una sencilla cadena iniciada por la bomba de tu contrincante, que perecerá si no se da cuenta a tiempo.

Por supuesto, tienes que saber aprovechar todos los dones que poseas. Incluso el más sencillo de ellos, la potencia de rayo, puede serte muy útil en algunas circunstancias. Procura que no se note que tu potencia está aumentando; tus oponentes se confiarán y se internarán en el camino de una bomba lejana que parecía inofensiva.

Hay características más sofisticadas que debes utilizar en su punto justo. Las bombas gelatinosas, por ejemplo, suelen asustar mucho a los otros jugadores, porque no saben exactamente cuándo y dónde explotarán. Sin embargo, tú tampoco lo sabes, de modo que nunca te confíes con ese arma. La patada también puede ser engañosa. Te permite enviar bombas contra los demás, pero te proporciona una confianza que a veces puede ser excesiva. A veces te quedas en un callejón sin salida creyendo que puedes despejar el camino, pero varias bombas juntas no pueden ser movidas por tu inocente piececito.





El guante de boxeo puede ser incluso más útil si lo sabes utilizar con provecho. Con él las bombas sólo dan un pequeño saltito, pero si te sitúas en el borde de la pantalla y las lanzas contra este mismo borde, darán la vuelta y aparecerán sorpresivamente al otro lado. Además, las bombas que sean lanzadas de este modo botan sobre los bloques hasta que caen en un hueco, lo que te permite descubrir y atacar lugares que en principio parecen más o menos inaccesibles.



Por lo demás, personalmente te aconsejo que te atrevas a coger todas las calaveras que te encuentres en tu camino. Alguna de ellas es inofensiva, pero las que te acarrean males mayores, como avanzar en la dirección opuesta a la que tú marcas, la “cagalera”, etc., pueden convertirse en tus aliados si te pones en contacto con tus oponentes y los utilizas con sabiduría. Para ellos, de hecho, los efectos de la calavera resultan más sorprendentes que para ti, y fácilmente sucumbirán a tus mañas.

En cuanto a tus capacidades defensivas, en principio debes conocer y manejar bien todo lo dicho hasta ahora, tanto para practicarlo como para defenderte de ello. Algunas otras nociones básicas también son de utilidad.

Por ejemplo, nunca debes tirar la toalla. Si has quedado atrapado en un callejón sin salida, vete hasta el fondo del mismo, por si acaso el fuego de tu enemigo no tiene la suficiente potencia. También es bueno poner bombas de seguridad que impidan a los otros jugadores internarse en la zona en la que te encuentres operando.

Por último y antes que nada, haz todo lo que tu intuición te sugiera y lograrás combinaciones de ataque y de defensa, sobre todo en partidas multijugador, que pueden alcanzar gran belleza. Así es que ármate de valor y enciende la mecha de tu primera bomba.

D. Melguizo











STAR TREK: BORG

Hace diez años tu padre fue eliminado, junto con el resto de su tripulación, por el terrible Borg. Ahora tienes la posibilidad de reparar aquel nefasto mal en un complicado viaje al pasado.

En primer lugar hay que aclarar que este juego tiene una gran cantidad de variantes. Aunque la que aquí te presentamos es una de las más eficientes, no es la única. Por esto, el principal consejo es que pruebes diferentes vías. Todas ellas te llevarán a ver divertidas escenas; por si fuera poco, la muerte no es problema, ya que Q te revivirá en un punto en el cual será posible continuar con el juego.

Todas las soluciones que te mostramos a continuación las proporciona el propio programa, bien por medio del *tricorder* que te entrega Q, o bien siguiendo una línea que conlleva la muerte, pero dando una solución. Bueno, ha llegado el momento de la verdad; debes reunir todo tu valor para salvar a tu padre.

La historia comienza en el interior de la sala de reuniones en la que se te asigna una misión que te aleja de los Borg, a pesar de tus ansias de venganza por lo que le hicieron a tu querido padre. Cuando estás terminando tu equipaje, se te aparece el omnipotente Q, ofreciéndote la posibilidad de cambiar la historia que ha marcado tu vida. En este punto has de tomar tu primera decisión, que será coger el *pháser*, por supuesto, pues de otra manera no hay historia.



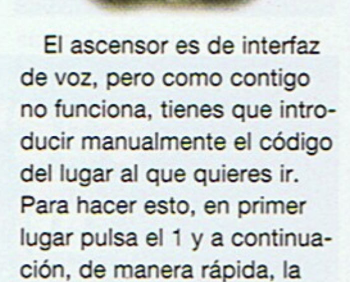


BAUTIZO DE SANGRE

A partir de este momento, te encuentras diez años atrás, en el puente de la USS Righteous, la nave donde servía tu padre. Aquí serás espectador de la destrucción de la misma, a menos que logres evitarlo. Q hará que suplantes a Sprint, uno de los tripulantes. Habrás de usar el *pháser* para disparar al Borg. Una vez anulado por el doctor, cuando la tripulante Targus intente quitarlo del puente, revivirá, sujetando a Targus con un brazo y accediendo a un panel con el otro. Dispara al panel. Esto creará una sobrecarga que acabará realmente con tu primer Borg.

Tras recibir las pertinentes felicitaciones, debes habilitar la consola de seguridad. Para esto tienes que retirar primero el cuarto cuadradito (contando de izquierda a derecha) y a continuación el tercero. Con esto ya está habilitada la consola. Una vez asumido el puesto de oficial de seguridad, habrás de dirigirte a la sala del computador.



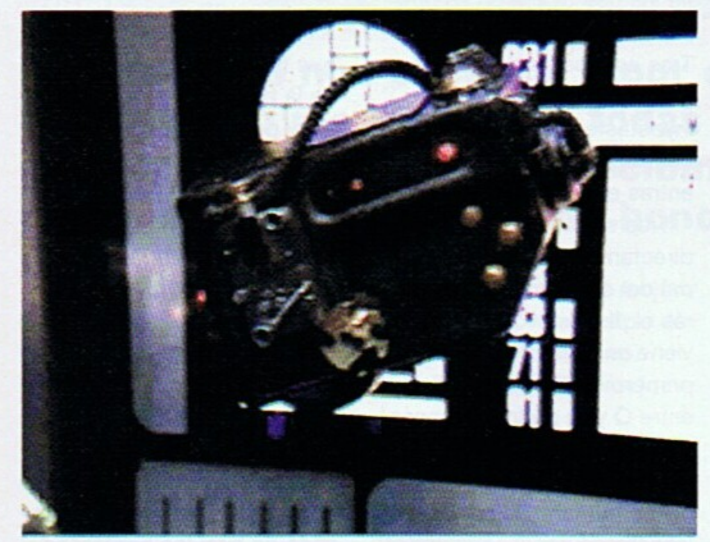


El ascensor es de interfaz de voz, pero como contigo no funciona, tienes que introducir manualmente el código del lugar al que quieres ir. Para hacer esto, en primer lugar pulsa el 1 y a continuación, de manera rápida, la









sucesión 5, 0, 6, 1, 9. Con esto irás a la sala del ordenador. En caso de que introduzcas el código de manera incorrecta, irás a alguna otra localización de la nave, lo cual te proporcionará, por lo demás, unos divertidos encuentros con Q (merece la pena fallar un par de veces).

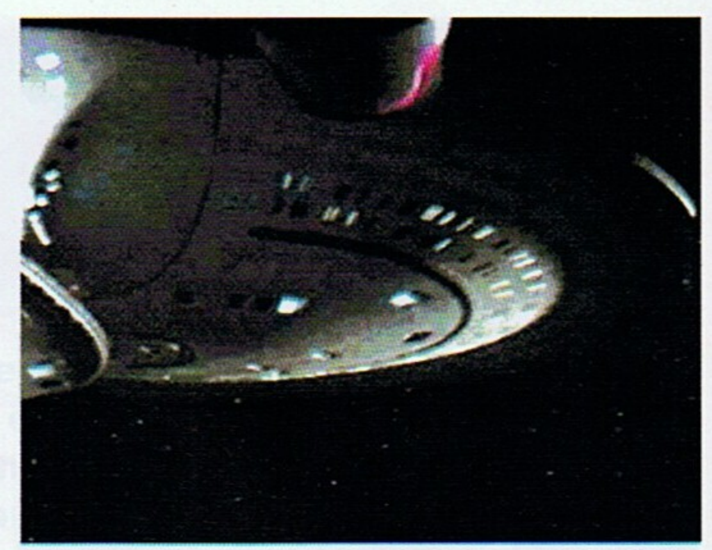
EDIPO SIN REPRIMIR

Al llegar a la sala de control del ordenador central, te encontrarás con un nuevo y desconocido dispositivo Borg. Aquí lo que debes hacer es... sencillamente nada. No utilices ningún aparato, pues de lo contrario te llevarás alguna sorpresa muy desagradable. Ahora el capitán os encargará a tu padre y a ti verificar que no hay ningún Borg a bordo de la nave. Esto lo realizaréis por las tripas del poderoso aparato. Cuando tu padre te ofrezca elegir una de las manos, no te fíes: es un tramposo y perderás seguro. Aunque sea feo pegar a un padre, lo que debes hacer es arrearle en la barbilla, haciéndole perder el conocimiento. Mientras está tumbado en el suelo, recoge su *pháser* y cámbiale la frecuencia de disparo. Para hacerlo, cuando hayas dado la vuelta el *pháser*, debes pinchar sobre un redondel que hay en la mitad. Pon mucha atención, es muy rápido y cuesta acertar.

Cuando os ataque un Borg, tu padre podrá tumbarle gracias a la nueva frecuencia. Ahora el problema es acceder al implante Borg. A pesar de los aparatos que tienes para intentarlo, lo correcto es usar el interfaz neural de Targus (es el adorno que tiene en el lateral de la frente). Una vez colocado, ella accederá al ordenador Borg; sin embargo, los Borg también accederán a ella. Para salvarla, una vez que comienza a hablar como un Borg, quítale el implante borg manualmente. La primera vez Q te detendrá el brazo, pero tan sólo es una pequeña treta. Cuando se reinicie la escena, vuelve a actual sobre el implante. Habrás salvado la vida de Targus.







Debido a que el dispositivo Borg sigue haciendo de las suyas, el capitán os envía a Targus, a tu padre y a ti, al propio cubo Borg. Como ya se dijo, a partir de aquí hay una enorme variedad de posibles caminos. Aunque el que te diremos es posiblemente el más directo, es entretenido probar diferentes opciones.

BORG, ESOS GRANDES DESCONOCIDOS...

Toda serie de televisión que se precie ha de tener unos villanos que puedan estar a la altura de los buenos de la "peli". En *Star Trek*, éstos son los Borg. A pesar de que los enemigos de la federación por excelencia han sido los klingons, con los Borg han encontrado un verdadero enemigo, ante el cual sus armas son más bien poca cosa.

La presentación de esta raza se produjo en el episodio *Q who?* de la primera temporada. Aquí, Q transporta al Enterprise a una inmensa distancia, el cuadrante Alfa, para encontrarse con un cubo Borg. No se les vuelve a ver hasta que llegan a territorio de la federación, en los episodios *The best of both worlds I* y *II*, donde aniquilan a las fuerzas terrestres y capturan al capitán Picard.

A través de él comunican al mando estelar sus intenciones de asimilar toda la federación, acción que no pueden llevar a cabo gracias a Data. La siguiente visita se produce en *I Borg*, donde el Enterprise encuentra una avanzadilla Borg donde ha quedado un solo Borg. Este Borg, gracias al contacto con los humanos, pierde su dependencia del colectivo y gana en individualidad. Esta individualidad se extiende por todo el colectivo, haciéndole perder gran parte de su fuerza, hasta que Lore, el hermano de Data, los vuelve a unir bajo sus órdenes en *Descent I* y *II*. Su siguiente gran aparición se produce ya en la pantalla grande con *First Contact*, donde vemos a unos Borg anteriores a la pérdida del colectivo, que alcanzan todo su esplendor.

De todas maneras, la nave *Voyager* ya ha encontrado unos enemigos peores en su peregrinar por lugares ignotos del espacio (en los Estados Unidos, claro).



EL CUBO BORG

Al poco de llegar se os acerca una pareja de Borgs. No les hagáis nada y pasarán de largo. A continuación, encontrarás una consola de comandos borg, con cuatro grandes círculos en la parte superior. La secuencia de acciones que debes realizar es: primero, tercero, tercero de nuevo, cuarto, segundo y segundo otra vez. Con esto accedes al código de acceso (recuerda: 61330). Ahora necesitas otro implante borg para acceder a sus sistemas. Viene otro Borg. No le hagas nada. Cuando Targus pase frente a ti y vaya a dispararle, frénala cogiendo su brazo. Como bien dice tu padre, necesitáis un Borg vivo.

Tu padre te entrega el hipoinyector. Este nuevo modelo necesita que le des un código que identifica la sustancia que tiene que inyectar. El código se le introduce a través de tres pequeños botones que se encuentran en la parte superior. Para programarlo, debes pulsar el primer botón (izquierdo), el tercero, el tercero de nuevo y el primero.

ASIMILACIÓN SIMULADA

Ahora te encontrarás con un Borg. El primero no te sirve (a no ser que quieras escanear con el *tricorder* a un Q-Borg). Espera al siguiente, con el cual debes utilizar la aguja hipodérmica. Pero no tienes que usarla en su cuello, sino en tu propia mano. Tras esto serás asimilado; gracias a la dosis que te inyectaste, mantendrás el control. A partir de aquí ya entras en la recta final.

Tras ser transportado directamente a la sala principal del ordenador, desactivarás el dispositivo Borg. Ahora viene un poco de diversión, primero con la conversación entre Q y tu padre. Después, con la demostración de que cuando un Q imita un organismo humano, lo hace hasta las últimas consecuencias. Para comprobarlo, habrás de pinchar en el círculo móvil cuando llegue a la parte baja de la pantalla.

Tras esta jocosa charla, seréis atacados por el cubo Borg. Uno de sus miembros intentará acceder al panel de control de la nave. Una vez que tu ordenador borg te ofrezca las opciones, dará lo mismo cuál elijas.



Para seleccionarla, tendrás que fijarte en la parte inferior de la pantalla: hay unas líneas, y por una de ellas se mueve un círculo luminoso. Cuando éste se pare, selecciónalo. Con esto elegirás la orden que enviar al ordenador del otro Borg.

Para que ésta se cumpla, habrás de introducir el código de acceso que te fue proporcionado en la consola de control (¿Recuerdas?: 61330). Tras elegir la orden aparecerá en pantalla una serie de círculos son símbolos. Es algo así como un teclado de teléfono borg, donde las posiciones coinciden con los números normales, con el 0 abajo. En este teclado es donde debes marcar el código 61330, con lo que anularás al Borg.

A partir de aquí llega el final del capítulo. Q se identifica como lo que es, te elimina los implantes borg y muestra su sorpresa al ver que has logrado tu objetivo, algo que nunca creyó posible. Ahora tan sólo le queda arreglar un poco la línea temporal para que tu padre no muera y podáis reencontraros unos años después.

Aunque no lo hemos mencionado aquí, el *tricorder* que te proporciona Q tiene una gran cantidad de información sobre el universo Trek, pero desde un punto de vista un poquito especial (humor Q). También es muy interesante ir grabando de manera más o menos continua partidas, para así poder intentar otros caminos que te llevarán a contemplar diversas escenas, muchas de ellas con bastante humor.



A. Vegas



Esta sección nos encanta, y por ello continuamos en la brecha contestando mes tras mes todas esas "bonitas" cartas que nos mandáis... Y que nosotros recibimos con ilusión y contestamos con mucho cariño, haciendo honor a las verdades más recónditas.

PREGUNTAS BREVES

Este mes lo vamos a dedicar a responder preguntas sueltas que nos hacéis en vuestras cartas y que consideramos pueden ser interesantes para el resto de los lectores.

• ¿Cuáles serán los próximos juegos de Sierra? ¿Cuál es el mejor juego de estrategia lanzado al mercado últimamente?
JAVIER ARRAZUBI DONCEL
(MADRID)

Respuesta: Sierra tiene en preparación juegos como *Pro Pilot* o *Mask of Eternity*, pero te remitimos al reportaje de la feria E3 del número 26, donde tienes más información. El mejor juego de estrategia lanzado últimamente es *Constructor*, de Acclaim.

• Windows 95 me da habitualmente errores como "Error grave 0E ha ocurrido en...", o "Ocurrió una excepción 0E en..." ¿Qué puede ser, ya que a veces se me bloquea el ordenador y tengo que reiniciar?
JAVIER JOSÉ MEDINA BENHAMÚ
(Badalona, BARCELONA)

Respuesta: Tu problema es que algún programa llama a direccionamientos de memoria conflictivos y por eso se "cuelga" el ordenador. Reinstala Windows si no te queda más remedio.

• ¿Qué *joystick* es el mejor para jugar con todo tipo de programas, no sólo con simuladores? ¿Y el mejor *joypad*?
ÁNGEL ÁLVAREZ MENÉNDEZ
(Oviedo, ASTURIAS)

Respuesta: Aunque parezca peloteo, pero ahora mismo mis *joystick* favoritos son los de Microsoft. Así, el nuevo *joystick* Force Feedback Pro (del cual hablamos este mes en la sección Hardware) es impresionante. Y el mejor *pad* es MS Sidewinder, con nueve botones para disfrutar "a tope".

• ¿Cuándo sale Quake 2?
CARLOS GARCÍA BELMONTE
(CÓRDOBA)

Respuesta: Aunque esta pregunta nos la habéis hecho casi todos, Carlos ha sido el elegido para que salga su nombre. Se prevé que esté en Enero de 1998 en Estados Unidos.

• ¿Qué juego de lucha me recomendáis que no sea muy extravagante? ¿Qué tal es Time Warriors?
JOSU FLAMARIQUE LIZARBE
(Pamplona, NAVARRA)

Respuesta: *Time Warriors* es un juego bastante bueno, pero léete el comentario de este mes de *Virtua Fighter 2*, todo un "juegazo" de lucha, aunque con unos requerimientos excesivos.

TARJETAS S3 VIRGE

Hola Amigos de PC Player:
- Tengo una tarjeta gráfica S3 Virge con 2 Mb, pero no tengo ni idea de para qué sirve ese *chip*...
- ¿Qué tarjeta 3D me recomendáis dentro de la relación Calidad / Software / Precio?
- ¿De qué irá finalmente Resident Evil: arcade o aventura gráfica? ¿Necesitará tarjeta 3D?
- Me encantan los juegos de coches, pero lo que más premio es la jugabilidad: ¿cuál me recomendáis: Pod de Ubi o Destruction Derby 2 de Psygnosis?
- ¿Cuál fue a vuestro criterio el mejor simulador aéreo del E3?
- Dos preguntas de fútbol: ¿Mejorará Fifa 98 respecto a sus anteriores versiones? ¿Sabéis algo de PC Fútbol 6.0 de Dinamic?
ALEJANDRO MARTÍNEZ MARTÍNEZ
(Santo Ángel, MURCIA)

Respuesta: Las tarjetas con *chip* Virge fueron las antecesoras de las actuales tarjetas 3D. En realidad, este *chip* ahora mismo sólo te vale para obtener una mayor velocidad en Windows, pero no te vale como tarjeta 3D. Así que, contestando tu segunda pregunta, te recomendaría cualquier tarjeta basada en el *chip* 3Dfx de VooDoo (Diamond Monster, Maxi Gamer de Ubi Soft, VooDoo Rendition...). Aunque todavía son algo caras, tienen el mejor *chipset*, y todos los juegos van a salir para esta estupenda tarjeta.

Este mes tienes el comentario de *Resident Evil*, que es a la vez arcade y aventura gráfica, y que sí necesita tarjeta aceleradora 3D.

Yo personalmente prefiero *Pod* a *Destruction Derby*, y el mejor simulador de E3 fue *Flight Simulator 98* de Microsoft. *Fifa 98* es impresionante, y *PC Fútbol 6.0* está a punto de salir.

OTRO MES EN LA BRECHA...

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

VIRTUA FIGHTER 2

Distribuidor: ANIME VIDEO



La saga **Virtua Fighter** continúa su andadura por el mundo del vídeo. En esta segunda parte verás tres episodios de la serie. En el primero de ellos, *Showdown China Town*, Akira y compañía se enfrentan a los peligrosos Koenkan.



En el segundo, *En busca de las estrellas*, dos nuevos enemigos a las órdenes de Koenkan, Ryu Kaorun y Eva, se lanzan en contra de nuestros amigos. Su lucha cada vez es más difícil. *Escenas tras la batalla* es el título del tercero que te presentan en esta cinta. Esta vez las cosas se complican. Koenkan divide a los "protas", y ya sabes que la unión hace la fuerza.

La duración total de la cinta es una hora aproximada. No es mucho, aunque está algo por encima de la duración de otras cintas parecidas. Además, la calidad del dibujo es bastante buena y la historia es muy simpática, en la línea de la gran serie.

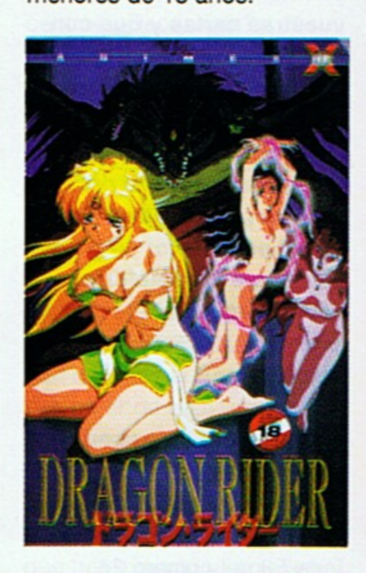
DRAGON RIDER

Distribuidor: ANIMEX



En esta ocasión el guionista Tetsuya Ohishi ha intentado imprimir algo de originalidad al argumento de esta cinta de *manga* erótico. No se trata de la habitual cinta de jovencitas que descubren los caminos del sexo en el campus de la universidad. El desarrollo es un poco más directo: una serie de demonios sedientos de hembras están asolando la ciudad. Ryke y Caris deben enfrentarse a estos engendros de la naturaleza.

Los caminos del *manga* erótico son insondables. Los argumentos empiezan a ser excesivamente complejos y poco comprensibles, como ocurrió durante una época del *manga* clásico. La implacable inocencia de los dibujos, sin embargo, se mantiene, de manera que los amantes de este género menor sabrán apreciar este producto. Como siempre, os recordamos que no está recomendado a menores de 18 años.



DRAGON BALL Z: EL REGRESO DE BROLY

Distribuidor: ANIME VIDEO

El clásico de los clásicos del mundo del *manga*, ante el que ya más de una generación se ha postrado, ha llegado a la décima séptima parte de la serie que ha copado el mercado del sector. Esta vez la fértil imaginación de Akira Toriyama (o más bien de sus ayudantes del Bird Studio) ha maquinado la vuelta de un ancestral enemigo de Son Goku.

En efecto, Broly sobrevivió al anterior encuentro que tuvo con nuestro héroe, y el tiempo y la experiencia le han otorgado un poder tal que es capaz de hacer peligrar la estabilidad lograda por los protagonistas. Cuando el fenomenal poder de Broly cae sobre la tierra, Son Goku está ya en el reino de los muertos, pero su espíritu regresa para unirse a Son Goten, Trunks, Videl y Son Gohan. Parece que con tanto nombre la cosa está decidida, pero el poder alcanzado por Broly es realmente enorme.

La calidad qùe tiene esta serie es de sobra conocida entre nuestros lectores. Los incondicionales de Dragon Ball no necesitan ánimos para hacerse con la cinta. A los demás les aconsejamos que le echen un vistazo. El mayor problema que tiene es su escasa duración: apenas tres cuartos de hora. Es un mal al que ya nos tienen acostumbrado los editores de la saga. Por lo demás, es imprescindible, seas o no un amante de *Dragon Ball*.



PÁGINAS INTERNET



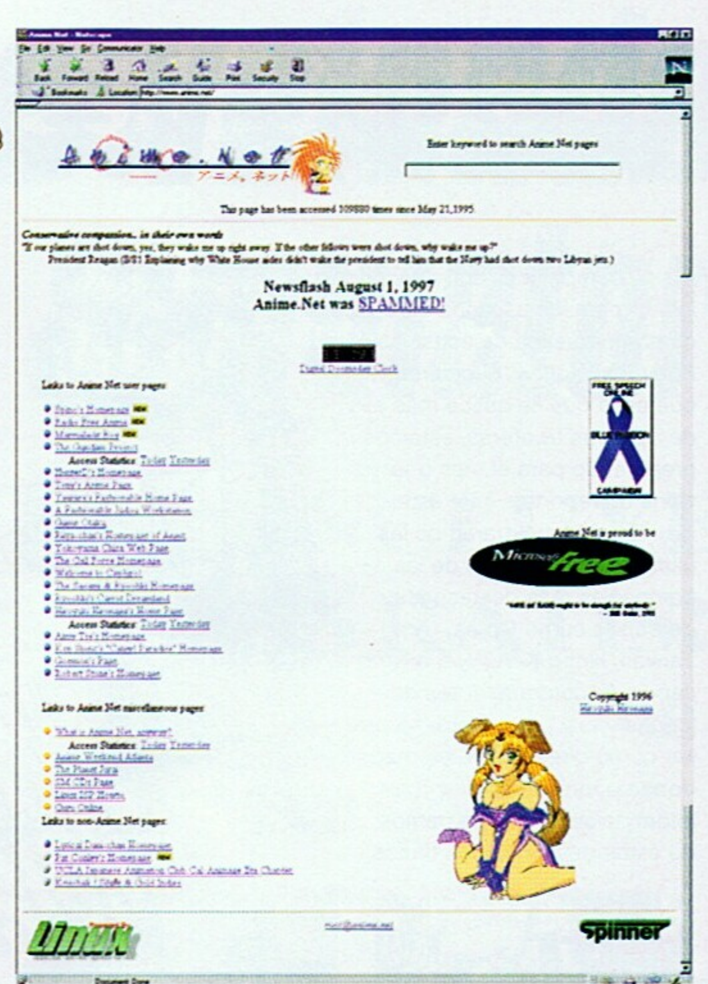
Este mes nuestra sorpresa ha sido bastante grande, así como grata, al encontrarnos con todo un servidor completamente dedicado a los aficionados del *manga*.

En él, además de contarte de qué va este apasionante tema, podrás encontrar diversos *links* a todas las páginas de sus afiliados. Dentro de ellas, cada uno de los usuarios puede exponer los temas que más le gustan.



También encontrarás bastante material acerca de las serie que les emocionan. Resulta bastante curioso encontrar algo así dedicado al *manga*, ya que hasta ahora sólo aparecían esporádicamente servidores de juegos de este tipo. Por ello, nos alegramos de que el *manga* y el *anime* sigan este camino. Si tienes tiempo, no dudes en recorrer todas y cada una de las páginas web de este lugar. Es un consejo de tu revista favorita...

Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.anime.net/







Los juegos asiáticos para PC y compatibles son desconocidos para los usuarios europeos, al contrario que los de consolas como Sony Playstation. Si quieres ver qué es lo que se cuece más allá de nuestras fronteras, estamos preparando para el mes que viene un reportaje muy especial. En él te mostraremos las últimas producciones de las compañías más destacadas de países como Corea, Taiwan, Hong Kong o el mismo Japón. Encontrarás fotos de los juegos y alguna que otra sorpresa, como direcciones Internet donde podrás encontrar más información, e incluso demos de estos desconocidos títulos.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

Diviértete volando con Flight Simulator



De venta en quioscos y librerías o llamando al Tel.: (91) 661 42 11

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

F-1 RACING SIMULATION

Este mes te ofrecemos en exclusiva el vídeo de presentación del nuevo simulador de carreras de la compañía española Ubi Soft. Velocidad extrema de gran calidad a bordo de los clásicos vehículos de Fórmula 1 en un programa que aprovechará los recursos de las nuevas tarjetas tridimensionales. No te lo pierdas.









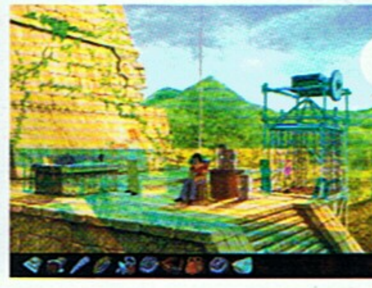
IMPERIALISM

Estrategia muy en la línea del clásico *Civilization* en un programa en el que puedes satisfacer tus más oscuras ansias de conquista como emperador del mundo.



IGNITION

Un coche de la policía está a tu disposición en un circuito de este sólido programa de carreras. Disfruta de una demo jugable a la que le sobra calidad.



BROKEN SWORD 2

La segunda parte de esta gran aventura nos llega con unas energías renovadas. Te ofrecemos una demo visual que te permitirá conocer sus íntimos entresijos.

ADEMÁS...

- PUZZLE COLLECTION
- VIRTUA FIGHTER 2
- X-WING VS TIE FIGHTER
- BEAST & BUMPKINS
- SUPER PUZZLE FIGHTER II
- OUTPOST 2
- F-16 FIGHTING FALCON
- WIPEOUT 2097
- DRAGON DICE
- PANDEMONIUM
- 688(I) HUNTER KILLER



Este magnífico programa de la compañía Capcom para la consola Playstation tenía que llegar hasta nosotros. Se trata de una equilibrada mezcla de arcade y aventura gráfica que hará las delicias de todos los amantes de los grandes juegos. Aquí te ofrecemos una demo que sólo será jugable para aquellos que posean una tarjeta gráfica 3D. Si no es tu caso, siempre puedes disfrutar del vídeo de presentación, que, desde luego, merece la pena.



